

99 €
Canarias 3,14 €
PLAYSTATION 3 • Wii • XB • PS2 • PSP • DSi • 3D
TODOS LOS VIDEOJUE ODAS LAS CONSOLAS
Nº 23
HOBBY CONSOLAS
20 ANIVERSARIO
SORTEAMOS 2TV
Samsung 32
SPECIAL 35 PÁGS
3
TODAS LAS NOVEDADES
LAS MEJORES IMÁGENES
40 JUEGOS IMPRESCINDIBLES:
ears of War 3, Mario 3DS,
odern Warfare 3, Uncharted 3,
ioshock Infinite, Saints Row 3...
BATTLEFIELD 3
¡El mejor juego de la feria!!
YA HEMOS JUGADO!
Wii U
a nueva
onsola de
intendo!
¡NUEVOS DETALLES!
PS VITA
Precio, fecha
y primeras
sensaciones
HOBBY GUIAS&TRUC
DUKE NUKEM FOREVER
Duke Nuke
+ DIRT 3 + 200 Tr
Portugal 2,99 €




EL KIOSKO DE MIC___MIC

Wii U frente a los clásicos



ANUEL
EL CAMPO
rector de
bby Consolas

nuel@axelspringer.es

Gran E3 el que acabamos de vivir. Nada menos que dos nuevas consolas en el horizonte (de PS Vita ya tenemos fecha y precio) y una avalancha de grandes juegos -casi todos, eso sí, nuevas entregas de sagas conocidas- han completado una feria espectacular de la que un año más os ofrecemos el mejor reportaje en un especial de 35 páginas.

Wi U, ese el nombre de la nueva consola de Nintendo. Es obvio que no quieren desmarcarse de la consola que hasta el momento ha sido la gran triunfadora de esta generación, si atendemos a las cifras. Nintendo seguirá apostando por nuevas formas de jugar más que por el avance gráfico, y de nuevo la clave residirá en el mando: esta vez se trata de una "tableta" con pantalla propia y prometedoras posibilidades. Su lanzamiento está previsto para 2012 pero aún no se ha hablado del precio.

***Battlefield 3* se corona, en nuestra opinión, como el juego más potente de la feria.** Demuestra que PS3 y 360 aún tienen mucho que decir en cuanto a potencia técnica y experiencia de juego. Aunque no muy lejos de él quedan las demostraciones que vimos de títulos como *Tomb Raider, Gears of War 3, Modern Warfare 3* o *Bioshock Infinite*.

Mientras, Kinect y Move siguen sin convencer. Tanto Microsoft como Sony siguen apostando fuerte por estos dos periféricos, como se vio en sus conferencias, pero da la sensación de que no tienen claro por dónde deben ir sus apuestas. ¿Juegos más sencillos o más complejos?. No dudamos de las posibilidades de ambos, pero sí de su oferta.



LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Será por tabletas. Basta con ver la imagen del editorial de nuestro director para comprender por qué mucha gente ya habla de Wii U como la tableta de Nintendo. Está claro que estos dispositivos son el "gadget" de moda, y lo bueno es que también sirven para jugar. ¿No os lo creéis? Leed el reportaje que publicamos en este número.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

¿Pañuelos blancos? Ya empiezan a escucharse las primeras voces que piden un cambio de generación. Que me perdonen, pero viendo los juegazos que se han mostrado en el E3 para finales de 2012, creo que a PS3 y Xbox 360 aún les queda mucho fuelle. Podemos conservar la calma, como mínimo, hasta dentro de tres años.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Mira, pero poco. Vuelvo del E3 algo cansado de que las compañías no dejen fotografiar a sus gurús en mitad del showfloor (Miyamoto, sé que me estás leyendo) o mostrar el tráiler de un juego sin dar turno de preguntas. Nuestra obligación es averiguar todo lo posible. Si no quieren seguirnos el juego, que no vengan, como hace Rockstar.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 238. JULIO 2011

6 El Sensor

16 Noticias

26 Big in Japan
26 → Yakuza of the End

32 Reportaje: E3
Acabamos de regresar de la feria de videojuegos más importante del mundo. Os contamos lo mejor en un alucinante reportaje de 35 páginas.

77 Novedades
78 → Zelda Ocarina of Time 3D
82 → inFamous 2
84 → Duke Nukem Forever
86 → Alice Madness Returns
88 → Resident Evil The Mercenaries 3D
90 → Dungeon Siege III
92 → Hunted Demon´s Forge
94 → Otros lanzamientos
96 → Novedades descargables
98 → Contenidos descargables

100 Los Mejores

106 Periféricos

110 Reportaje: Los tablets se la juegan
Analizamos estos dispositivos, y os aconsejamos los mejores para jugar.

118 Teléfono Rojo

122 Especial: 20 Años
Celebrad con nosotros el aniversario de la revista y recordad los mejores momentos.

125 Preestrenos
126 → Dead Island
128 → UFC Trainer
129 → Captain America
130 → Green Lantern

132 Escaparate

138 Y el mes que viene



PÁGINA 32 REPORTAJE

E3

Lo mejor de la feria

Resumen de las conferencias, las nuevas consolas, y, por supuesto, los mejores juegos que se han mostrado en el show de L.A.

PÁGINA 16 NOTICIA

FIFA 12 empieza la pretemporada

Os contamos las novedades que acompañarán a la próxima entrega.



8 NOVEDAD

l regreso e ZELDA

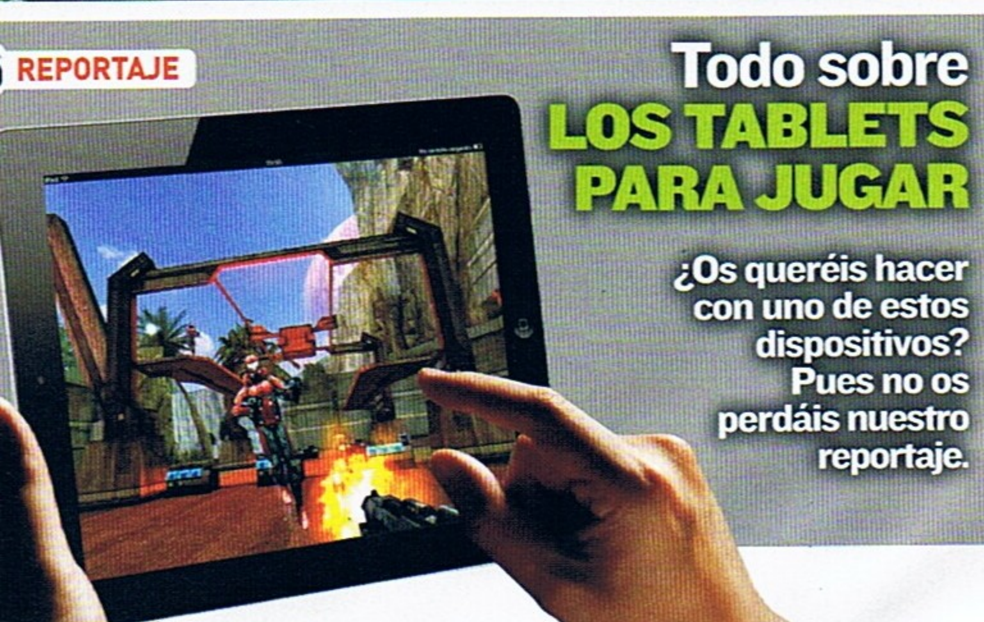
nalizamos la versión en 3D esta legendaria aventura.



26 PREESTRENO

Pásalo de miedo en DEAD ISLAND

Os damos nuestra primera impresión sobre el juego de zombis más esperado.



REPORTAJE

Todo sobre LOS TABLETS PARA JUGAR

¿Os queréis hacer con uno de estos dispositivos? Pues no os perdáis nuestro reportaje.

TODOS LOS JUEGOS

PS3
Alice Madness Returns. 86
Ape Escape ... 94
Captain America ... 129
Dead Island ... 126
Duke Nukem Forever ... 84
Dungeon Siege III ... 90
Green Lantern ... 130
Hunted Demon´s Forge 92
Infamous 2 ... 82
UFC Trainer ... 128
White Knight Ch. II ... 94
Yakuza Of the End ... 26

Xbox 360
Alice Madness Returns. 86
Captain America ... 129
Dead Island ... 126
Duke Nukem Forever ... 84
Dungeon Siege III ... 90
Green Lantern ... 130
Hunted Demon´s Forge 92
UFC Trainer ... 128

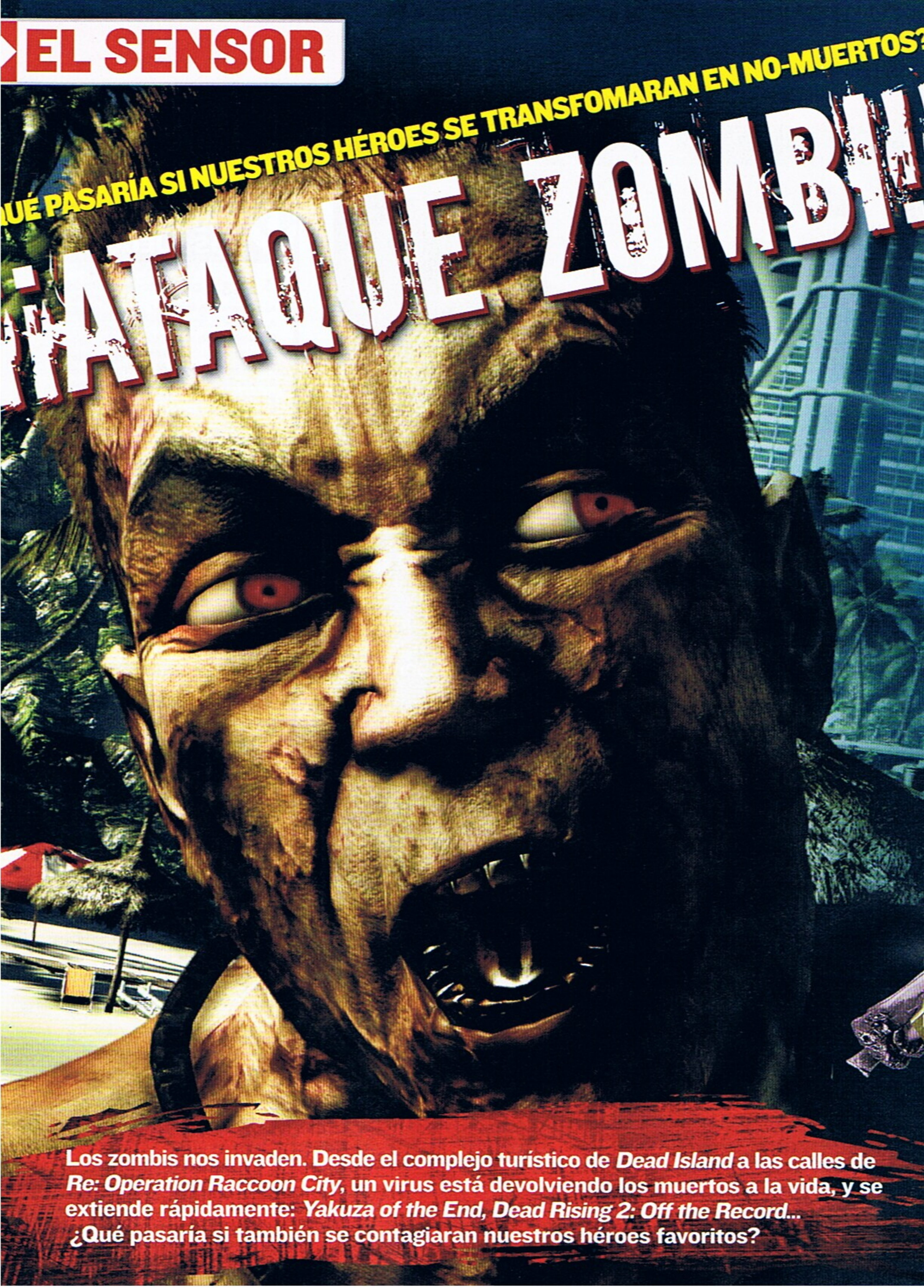
Wii
UFC Trainer ... 128

NDS
Dragon Quest VI ... 94

PSP
White Knight Origins ... 94

3DS
Resident Evil The Mercenaries 3D ... 88
Zelda Ocarina of Time ... 78

Juegos E3
Aliens Colonial Marines 66
Assassin´s Creed Revelations ... 62
Batman Arkham City ... 57
Battlefield 3 ... 42
Bioshock Infinite ... 52
Brothers in Arms Furious Four ... 62
Call of Duty Modern Warfare 3 ... 58
Darksiders II ... 66
Devil May Cry ... 65
F1 2011 ... 64
Fable The Journey ... 65
Far Cry 3 ... 62
Final Fantasy XIII-2 ... 64
Forza Motorsport 4 ... 66
Gears of War 3 ... 46
Halo 4 ... 60
Hitman Absolution ... 64
Kinect Sports Season 2 65
Kinect Star Wars ... 63
Little Big Planet ... 66
Little Deviants ... 60
Luigi´s Mansion 2 ... 62
Mario & Sonic JJ.OO. ... 63
Mario Kart ... 61
Mass Effect 3 ... 56
Metro Last Light ... 63
MGS Snake Eater 3D ... 65
Ninja Gaiden 3 ... 60
Rage ... 61
Resistance 3 ... 63
Saints Row The Third ... 59
Skyrim ... 64
Soul Calibur V ... 60
Starfox 64 ... 66
Super Mario 3D ... 50
Tomb Raider ... 61
Uncharted 3 ... 48
Uncharted G. Abyss ... 55
Wipeout 2048 ... 61
Zelda Skyward Sword ... 54



¿QUÉ PASARÍA SI NUESTROS HÉROES SE TRANSFOMARAN EN NO-MUERTOS?

¡¡ATAQUE ZOMBI!!

Los zombis nos invaden. Desde el complejo turístico de *Dead Island* a las calles de *Re: Operation Raccoon City*, un virus está devolviendo los muertos a la vida, y se extiende rápidamente: *Yakuza of the End, Dead Rising 2: Off the Record*... ¿Qué pasaría si también se contagiaran nuestros héroes favoritos?


LINK
Al rescatar a la princesa en THE LEGEND OF ZELDA podríamos darle un mordisco, transformarla y "vivir" felices para siempre.
LARA
En TOMB RAIDER solo visitamos cementerios para saquear sus tesoros, pero a partir de ahora nos sentiríamos como en casa.
SACKBOY
Mientras construimos niveles de LITTLE BIG PLANET, podríamos buscar piezas para "restaurar" a nuestro maltrecho protagonista.
JEFE MAESTRO
Ya no haría falta esconderse en los combates online de HALO; solo tendríamos que tener cuidado para que nadie nos disparara en el melón.
EZIO
El héroe de ASSASSIN´S CREED no tendría problemas ya para visitar diferentes épocas. Y es que no podría morir... otra vez.

MOLA

→ Que con PSVita podamos jugar en la nube. Así no me da tanta rabia apagar la Play y tener que ir a hacer los recados.
Nosotros no hemos tenido que esperar a la nueva consola. Nuestro profesor nos decía que siempre estábamos "en las nubes".



→ Que gracias a vuestra revista tenga la excusa perfecta para hacerme la recreativa diciéndole a mi novia que no ocupa tanto sitio. Jeje.
Si es que decirle a una mujer que está más delgada siempre es un buen halago... aunque sea de forma interesada.

→ El suplemento de *Zelda Ocarina of Time* para 3DS, sin duda el mejor juego de todos los tiempos según mi humilde opinión.
Hombre, llamarlo "el mejor juego de todos los tiempos" no es demasiado "humilde" pero estamos de acuerdo.

→ Que Dani sea de Granada y no tenga la "mala follá" que nos caracteriza.
¿Que no? Eso es porque no se te ha ocurrido discutirle cualquier cosa sobre Dragon Ball.

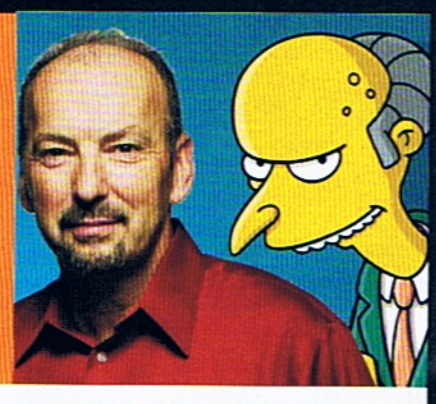
→ El nuevo *Tomb Raider*. Más realista no podía ser y hay que decir que Lara Croft sigue estando igual de guapa.
Seguro que hay quien la prefiere un poco más limpia y sin tantas magulladuras, pero sobre gustos...



→ Imaginarme a mi padre escalando como Ezio en *Assassin´s Creed*, que va a tener la misma edad... y a mi padre le cuesta subir un escalón.
Prueba a dejarle el mando de la consola, y a lo mejor te da una sorpresa.

NO MOLA

→ Que Peter Moore se parezca al Señor Burns en sus años mozos, qué escalofríos...
Excelente, Smithers. Pero estamos seguros de que la división de EA Sports funciona bastante mejor que la central nuclear de Los Simpsons.



→ Que *L.A. Noire* no esté doblado al castellano.
¡Es que nos quejamos por todo! Si el juego estuviese en castellano, seguro que los jugones ingleses y americanos iban a llenar esta sección.

→ Que algunas conferencias crean mucha expectación y luego no se anuncia tanto como se pensaba...
Sobre todo las telefónicas, la conferencia de Yalta y las peras de conferencia.

→ Que en la revista 237 *Mercenaries 3D* (para 3DS) tenga por título PREESTRENO PS3 y X360. ¿Es una broma?
Es que como son "mercenarios" pueden irse con el mejor postor. En serio, fue un pequeño error, que no se repetirá.

→ Que salgan tantos *Assassin´s Creed* y que tampoco cambien de personajes.
Es que si estuvieran protagonizados por un fontanero con bigote sería otra cosa...

→ Que salgan tantos juegos y consolas y todos sin un duro..
Todos no, las compañías se van a forrar con las ventas.



→ El nombre de la nueva portátil de Sony: PS Vita.
A nosotros no nos parece mal... para una marca de agua mineral o un yogur cargado de bífidus. Aunque es de agradecer que no se hayan decantado por algo como PSP 2.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCION DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO







es.playstation.com
unchartedps3.com





02.11.11

¡RESÉRVALO YA!



SONY
make.believe

La imagen

Pasen y vean lo mejor del E3... ¡pero tengan cuidado con las explosiones!

Pocas veces la entrada principal del Convention Center de Los Angeles ha sido tan premonitoria de lo que nos esperaba en el E3: el cartelón de *Battlefield 3* parecía poner sobre aviso a todos los asistentes de que el juego de EA iba a ser lo más impactante de la feria. Por eso nosotros, que nos fijamos en todo, no hemos dudado en darle nuestra portada.

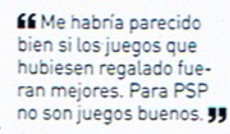
→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

Nuestra página ha tenido debates muy calientes en las últimas semanas. Destacamos la compensación de Sony a los usuarios de PSN, el "no-doblaje" de *L.A. Noire* y el servicio de pago de *Call of Duty*.

El "Welcome Back" de PSN



Sergio Martínez



“Me habría parecido bien si los juegos que hubiesen regalado fueran mejores. Hay que poner gran seguridad desde el principio, pero algo es... Para PSP no son juegos buenos.”

Javi Seth

“A mí me parece una compensación excelente. ¿Qué creíais que nos iban a dar, el *Uncharted 3*?”



Cristian Bogdanovich



“Por algo así deberían dar más. Hay que poner gran seguridad desde el principio, pero algo es mejor que nada, ¿no?”



Lluc Peters

“Satisfexo. No se puede pedir más. Con las pelis se lo podrían haber currado más, pero wueno...”

El idioma de L.A. Noire



Deragonsu HP

“No estoy de acuerdo con la nota. Creo que los juegos no doblados deberían tener una calificación más baja.”



Víctor Ayora

“Yo soy de los que no les importa el idioma. En los videojuegos igual. Bajarle la nota por eso, para mí, un disparate.”



Johny Ruumbiitaad

“No es que deban venir obligatoriamente doblados, sino que deberían incluir el lenguaje español como opción.”



José Ocaña

“La versión original tiene un doblaje soberbio. Es una obra maestra para aquel que sepa apreciar lo bueno.”

Call of Duty Elite



Roberto García

“Lo que tendría que hacer la gente es no contratarlo. El próximo paso será poner de pago el servicio online.”



Lmi No Hibi

“Gracias Activision por decantarme por el *Battlefield 3*. Ya no tengo dudas de cuál me voy a comprar :)”



Fredy Delgado

“Blizzard también ha dicho que quiere poner un servicio premium. La gente ha puesto el grito en el cielo.”



Víctor Ayora

“Si pillo el *MW3* al final, no verán más dinero de mi bolsillo que el que haya pagado por el juego.”

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

LA POLÉMICA

¿Os parece bien que Ezio repita en Assassin´s Creed?







David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Un personaje que evoluciona

Entiendo las voces que se han levantado contra el regreso de Ezio, pero creo que olvidan lo más importante. En *Revelations* abandonamos, por fin, Italia y viajamos hasta Turquía, para descubrir a un personaje más maduro. No es "más de lo mismo", es un enfoque completamente nuevo, que se beneficia de la familiaridad que tenemos con el personaje: ya no hace falta explicar su pasado, ni por qué está metido en los assassins... Así es como se forjan los héroes, conociendo su juventud y su vejez.

No



Carlos Hergueta
Colaborador de Hobby Consolas

La historia debe continuar

Bueno, David, yo no niego que *La Hermandad* fuera un buen juego, pero el guión no tenía demasiada "chicha". UbiSoft pasó de puntillas por la historia de Altaïr y ahora con el éxito de la saga parece que quiere exprimir el argumento con todas las entregas posibles, aunque no cuenten demasiado. Queremos que la historia de Desmond avance y conocer a más de sus antecesores, en otras épocas; y que, de paso, varíe más el desarrollo. A este ritmo, la próxima entrega será *Assassin's Creed: El Asilo*.

SUBEN



→ **3DS.** Por fin, la portátil de Nintendo comienza a recibir lanzamientos de más peso, como *Legend of Zelda* o *Resident Evil Mercenaries 3D*.



→ **EL E3,** la feria que acaba de celebrarse en Los Angeles, nos ha dejado un aluvión de grandes títulos... ¡además de dos nuevas consolas!



→ **LOS ZOMBIS** no pasan de moda. Además de sagas clásicas como *Resident Evil* o *Dead Rising*, llega el prometedor *Dead Island*.



→ **PS NETWORK** que vuelve a estar activa; nos permite descargar dos juegos gratuitos del Welcome Back Pack, y un mes de PSN +.

BAJAN



→ **LAS AUSENCIAS DE LA FERIA** tan clamorosas como *Alan Wake* para Xbox 360, Wii Vitality Sensor o *The Last Guardian* para PS3.



→ **KINECT Y MOVE** no terminan de despegar. Su catálogo sigue cargado de "shooters" sobre raíles, juegos sociales y títulos de lucha imprecisos.



→ **LA POLÉMICA** porque a Bobby Kotick (CEO de Activision) no le permitiesen presenciar una demo de *Battlefield 3* en el stand de EA en el E3.



→ **WHITE KNIGHT CHRONICLES II** para PS3, un mediocre juego de rol, que ni siquiera está a la altura de la primera entrega.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Strauss Zelnick.
CEO de Take 2

"No hay prisa para el lanzamiento de Xbox 720 y PS4. Aún hay margen para forzar los límites de la creatividad."



Rob Cooper.
Jefe de Ubisoft Reino Unido.

"La próxima generación de Sony y Microsoft debería llegar más pronto que tarde."



Shuhei Yoshida.
Presidente de Sony Worldwide Studios.

"Podría pasar media hora hablando de los errores que se cometieron con PSPGo."

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MAYO

DATOS CEDIDOS POR GAME



POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	L.A. Noire La ciudad des.	(PS3)	-	1
2	Virtua Tennis 4	(PS3)	-	1
3	Wii Party	(Wii)	3	4
4	L.A. Noire	(PS3)	-	1
5	FIFA 11	(PS3)	4	9
6	Invizimals Shadow Zone	(PSP)	-	1
7	Pokémon Edición Blanca	(NDS)	-	1
8	Pro Evolution Soccer 2011	(PS3)	7	2
9	L.A. Noire La ciudad des.	(X360)	-	1
10	Pokémon Edición Negra	(NDS)	5	3





L.A. Noire
Las peripecias del detective Phelps han conquistado a los jugones en nuestro país. En la lista de ventas se han colado su edición normal y la versión de reserva, que incluye el caso de antivicio "La ciudad desnuda".

Virtua Tennis 4
Parece que el triunfo de Rafa Nadal en el último Roland Garros ha espoleado las ventas de este entretenido arcade de tenis.

Por consolas

PS3
1 L.A. Noire. Ciudad des.
2 Virtua Tennis 4
3 L.A. Noire
4 FIFA 11
5 Pro Evolution 2011
6 DIRT 3
7 ACH: La Alhambra
8 Mortal Kombat
9 Call of Duty Black Ops
10 Top Spin 4

XBOX 360
1 L.A. Noire. Ciudad des.
2 Gears of War 2
3 L.A. Noire
4 FIFA 11
5 Pro Evolution 2011
6 DIRT 3
7 Forza Motorsport 3 Ult.
8 Brink
9 Gears of War
10 Assassin´s Creed La H.

Wii
1 Wii Party
2 DK Country Returns
3 New Super Mario Bros
4 Just Dance 2
5 Wii Fit Plus

NDS
1 Pokémon Ed. Blanca
2 Pokémon Ed. Negra
3 Inazuma Eleven
4 Art Academy
5 New Super Mario Bros

PSP
1 Invizimals Shadow Zone
2 Pro Evolution 2011
3 FIFA 11
4 Dragon Ball Z S.B. 2
5 Avatar

PS2
1 Pro Evolution 2011
2 FIFA 11
3 Need for Speed Pro.
4 Black
5 Ben 10 U. Alien Cosmic

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 22 al 29 de mayo — Datos cedidos por MagicBox

1 One Piece Unlimited Cruise SP 3DS
2 Troy Musou PS3
3 Pandora no Tou: Kimi no Moto e Kaeru Wii
4 Akiba´s Trip PSP
5 Dragon Quest Monster Joker 2 NDS
6 Nobunaga no Yabou: Tendou with Power PS3
7 Treasure Report: Kikai Yikake no Isan NDS
8 Iza, Shutsujin! Koinsen 3DS
9 Patapon 3 PSP
10 Pro Yakyuu Spirits 2011 PSP



One Piece Unlimited Cruise SP Este "remake" de los dos juegos de Wii se ha aupado inmediatamente a la primera posición en Japón. La locura por el manga no cesa.

En EE.UU.

Del 21 al 28 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 L.A. Noire Xbox 360
2 L.A. Noire PS3
3 Wii Sports Resort Wii
4 NASCAR 2011 The Game Wii
5 Wii Sports Wii
6 MArio Kart Wii Wii
7 Zumba Fitness Wii
8 Kinect Adventures! Xbox 360
9 Wii Fit Plus Wii
10 Mortal Kombat PS3



L.A. Noire Como cabía esperar, el último lanzamiento de Rockstar aúna las mejores críticas y las mejores cifras de ventas. Eso sí, en EE.UU. los juegos de Wii todavía se venden a buen ritmo.

En Gran Bretaña

Del 30 de Mayo al 4 de junio — Datos cedidos por UKIE

1 L.A. Noire PS3, Xbox 360
2 LEGO Pirates of the Caribbean PS3, PSP, 3DS
3 DIRT 3 PS3, Xbox 360
4 Zumba Fitness Wii
5 Brink PS3, Xbox 360
6 Wii Sports Resort Wii
7 Call of Duty Black Ops PS3, Xbox 360
8 FIFA 11 PS3, Xbox 360
9 Portal 2 PS3, Xbox 360
10 The Sims 3 Todas



LEGO Pirates of the Caribbean se ha apoyado en el estreno de la cuarta película para llegar hasta el segundo puesto en la lista de ventas, por detrás del omnipresente *L.A. Noire*.

La cifra

55.000.000



de Xbox 360 se han vendido en todo el mundo. Además, hay 35 millones de usuarios activos de Xbox Live.



PRIMER CONTACTO **PS3 - XBOX 360**

Fútbol de alta escuela

Asistimos a la presentación de FIFA 12, un simulador que EA no deja de mejorar y que esta temporada volverá lleno de realismo.

Como cada año, EA vuelve a saltar a los terrenos de juego virtuales para traernos el fútbol más realista y espectacular. **David Rutter, el productor de la saga *FIFA*, estuvo en Madrid** y nos explicó las principales novedades que traerá la próxima entrega. Así, pudimos hincarle el diente a una versión bastante inicial del juego, en la que, a falta de Madrid y Barça, estaba disponible el derbi entre Chelsea y Arsenal.

La principal novedad de *FIFA 12* será **un nuevo motor de físicas e impactos,** que hará que los movimientos de los jugadores, las entradas, los choques o los forcejeos luzcan de una manera mucha más fluida y realista. Las lesiones también estarán mejoradas, de modo que, por ejemplo, los futbolistas podrán sufrir lesiones musculares si se quedan sin stamina. ¡Por fin veremos prórrogas realistas con los jugadores agotados a nivel físico! **También se ha mejorado el sistema de control del balón en 360º,** que nos permitirá medir con mayor precisión los regates o lo pegado que queramos llevar el balón.

A nivel táctico, habrá dos grandes novedades. La primera será **un nuevo sistema de defensa,** con el que podremos mantener la posición del defensor respecto al atacante, reculando y sin llegar a meter el pie, para no quedarnos "vendidos". **El segundo gran cambio se refiere a la inteligencia de los jugadores.** Por ejemplo, si un equipo tiene un delantero alto, colgará muchos balones a la olla. Por su parte, los jugadores como Xavi o Cesc Fábregas harán gala de una gran visión de juego.

Según se anunció en el E3, **la versión para Xbox 360 será compatible con Kinect, y la experiencia online también se verá mejorada** con el llamado "EA Sports Football Club", un sistema en el que cada usuario podrá declararse seguidor de su equipo favorito y disputar retos semanales en función de los resultados de otros jugadores. No perdáis de vista a este fichaje, porque promete ser el próximo galáctico del fútbol. *

EL "PRO PLAYER INTELLIGENCE" será una versión mejorada del "Personality+" de *FIFA 11*. Los rivales nos atacarán según las características de sus futbolistas.

EL MOTOR GRÁFICO será el mismo que en las últimas temporadas, pero pulido hasta el más mínimo detalle, en particular en los choques entre jugadores y el control del balón. ¡Fútbol en estado puro!



LAS DEFENSAS serán difíciles de rebasar. Antes, al pulsar el botón el defensor siempre le entraba al delantero, pero ahora podremos aguantar, haciendo recular al zaguero para cubrir mejor los espacios.

NOTICIAS BREVES



→MÁS JUERGA CON Wii PLAY MOTION

Desde el 24 de junio está disponible *Wii Play: Motion*, una nueva recopilación de minijuegos para disfrutar en familia, en la línea de lo que vimos en su día en *Wii Party*. Cuesta 49,95 €, e incluye un mando de Wii Plus de color rojo.

→FOX ENGINE, EL NUEVO "CAPRICHO" DE KOJIMA



El creador de la saga *Metal Gear* ha confirmado que está trabajando en su nuevo proyecto. Aunque no ha desvelado ningún detalle, sí que ha presentado el Fox Engine, un nuevo motor gráfico construido expresamente para este nuevo juego y diseñado para adaptarse a diferentes plataformas. La pantalla que veis aquí corresponde a la demo técnica que enseñó a la prensa durante su presentación.

→ROBIN WILLIAMS CONOCE BIEN A ZELDA



El actor estadounidense protagoniza la campaña televisiva de *Zelda: Ocarina of Time*. Os preguntaréis por qué, y la respuesta es fácil: su hija nació el año en el que se lanzó el original de Nintendo 64... ¡y se llama Zelda! Podéis ver un vídeo de ambos en **www.mellamozelda.es**.

→NACE UNA UNIVERSIDAD PARA CREAR VIDEOJUEGOS

El próximo mes de octubre comenzarán las clases en U-Tad, un centro universitario centrado en la creación de contenidos digitales y apadrinado por los creadores de la saga *Commandos* o la película Planet 51. Se encuentra en Madrid y el periodo para solicitar la matrícula ya está abierto.



en voz baja

por javier abad

→¿Qué tal chicos? ¿Habéis digerido ya el atracón del E3? Aunque parezca que las compañías han puesto todas las cartas sobre la mesa, todavía quedan flecos ocultos. Me refiero a rumores como el que habla de **la saga *Halo*** más allá de la cuarta parte recién anunciada. Dicen que es el inicio de una nueva trilogía, pero **es bastante posible que la veamos terminar en Xbox 720,** o como se llame finalmente la nueva consola.

→Precisamente **Bungie,** la compañía que creó *Halo*, está en boca de todos por las incógnitas sobre su nuevo proyecto. De momento, han desmentido a quienes aseguraban que **sería un juego con ambientación steampunk,** pero es posible que cuando leáis esto hayan desvelado por fin de qué se trata realmente.

→Aunque Rockstar no ha dicho nada de ***GTA V*** en el E3, se sigue comentando que habrá un anuncio bastante pronto. Se habla de que **se llamará *GTA V Rush*,** y también apuntan una novedad interesante: **estará situado en Los Ángeles.** Y no hablo de un mapeado "inspirado" en Los Ángeles, sino de una reproducción de los lugares reales más representativos de la ciudad.

→**¿Veremos Diablo III en PS3? Bueno, en Blizzard están buscando especialistas** en la consola de Sony para formar parte del equipo del juego, así que parece bastante probable que versionen este RPG de acción que tiene loquitos a los usuarios de PC. ¡Nos vemos el mes que viene!



¿Sabes cuántos...
profesionales de la industria del videojuego han estado presentes en el E3?
RESPUESTA EN LA PÁGINA 20 »

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360

En la senda del fútbol más realista



Konami da nuevos detalles del esperado Pro Evolution Soccer 2012. ¡Viva el fútbol!

La nueva entrega de la que fue la mejor saga futbolera ya empieza a calentar en la banda. En su esfuerzo por recrear de la manera más realista posible el deporte rey, Shingo "Seabass" y su estudio en Tokyo introducirán un montón de novedades. Según nos comentan, se han centrado en ofrecer un verdadero juego en equipo en el que las reacciones de los rivales y de nuestros compañeros se ajusten lo más posible al desarrollo de un verdadero partido. Para ello están creando nuevas animaciones, movimientos (como los amagos de desmarque), un nuevo sistema para cambiar de jugador más rápido, un mejorado sistema de colisión entre los jugadores y sobretodo una IA completamente nueva. Gracias a ella veremos como nuestros compañeros no paran de tirarnos desmarques o de prestarnos su ayuda en la presión y hacen verdadero juego en equipo. Además volverá a tener UEFA y Champions en exclusiva.



EL JUEGO EN EQUIPO será la gran apuesta de la nueva entrega, que además añadirá nuevas animaciones.

EVENTO TODAS LAS CONSOLAS

Una convención llena de estrellas

La nueva edición de Gamelab reunirá en Barcelona a lo más granado del sector videojueguil.

Gamelab 2011 recibirá a las voces más influyentes dentro del sector del 29 de Junio al 1 de Julio. Habrá expositores con las últimas novedades o la que será la tienda de libros sobre videojuegos más grande que haya habido en España, la Bookstore. Y además vendrán a hablar estrellas como: Cliff Bleszinski, creador de la saga *Gears of War*; Hideo Kojima, responsable de los *Metal Gear* (entre otros); Peter Molyneux, director de las 3 entregas de *Fable*, entre otros muchos. Por supuesto tampoco faltará a la cita Hobby Consolas. Las entradas a la expo costarán entre 3 y 60 €.



SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

LUCHADOR 24/35

BLANKA

CRIADO ENTRE ANIMALES, PROVIENE DE LA JUNGLA BRASILEÑA DONDE POR EL USO CONSTANTE DE LA CLOROFILA DE LAS PLANTAS SU PIEL HA- ADQUIRIDO UN TONO VERDOSO.

ORIGEN: STREET FIGHTER II: THE WORLD OF WARRIORS (1991)

ELIGE TU ESTILO DE JUEGO, PRO O LITE, Y PREPÁRATE PARA DEMOSTRAR ESTE VERANO QUE ERES EL MEJOR.

REÚNE LOS ORIGINALES DE LOS 35 LUCHADORES QUE IRÁN APARECIENDO LOS TRES PRÓXIMOS MESES EN HOBBYCONSOLAS, NINTENDO ACCIÓN, MARCA PLAYER Y FHM.

¡CANJÉALOS EN 

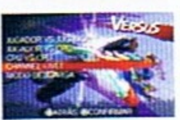
POR ESTA EXCLUSIVA CAMISETA*!



DISFRUTA DE UNA CONECTIVIDAD TOTAL.



ENFRÉNTATE A OPONENTES POR INTERNET Y ORGANIZA TORNEOS CARA A CARA CON HASTA OCHO JUGADORES.



SELECCIONA A TUS RIVALES ON LINE POR SU NIVEL DE HABILIDAD O LOS CONTROLES DE JUEGO QUE USEN.





*PROMOCIÓN LIMITADA A 1 000 UNIDADES

ESTAS CAPTURAS DE PANTALLAS ESTÁN EN 2D.
PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL EFECTO 3D DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS, VISITA LA PÁGINA WEB OFICIAL EN **WWW.NINTENDO3DS.ES**







Visto así...

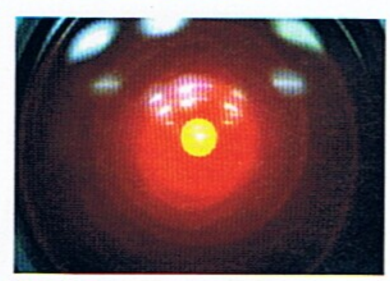
por Melissa

EL VIDEOJUEGO IDEAL

Incluso yo, que apenas sé de videojuegos, reconozco que algunas historias no tienen final: Mario Bros. es un personaje que siempre va a estar ahí, aunque los entornos evolucionen, y el *Tetris* seguirá comiéndose nuestras horas hasta que las formas geométricas rebasen nuestras pantallitas. Nunca te cansas de ellos, quizá porque en su sencillez está su encanto.

Ahora que va a salir *Zelda Ocarina of Time,* ¿alguien dudaba de que Link volvería con su icónico traje verde y sus orejas puntiagudas? Eso sí, los villanos de nombre impronunciable se suelen olvidar pronto, y ahí tenemos el caso de Ganondorf como ejemplo. Vale que es malo y no puede despertar ninguna simpatía, pero pobrecito, es que tiene un nombre que más bien parece un ladrido.

Si pudiera decidir cómo sería mi videojuego ideal, me centraría en los malos y pediría ver villanos diferentes, de esos que son más interesantes e inmortales que los propios protagonistas, y que dan mucho que hablar por su ambigüedad. Algo así como la computadora Hal que aparecía en la película 2001: Una Odisea del Espacio, que sin tener cara te ponía los pelos de punta. ¿Alguien recuerda el nombre del protagonista? ¿A que no...? Pero el rojo intenso del ojo de la máquina no se olvida.



HAL 9000 sí que era un villano, y no ese Ganondorf que sale en *Ocarina of Time.*

¡46.800!

Todo el que es alguien en el sector estuvo allí. ¡Y Hobby Consolas tampoco se lo quiso perder!



PRIMEROS DATOS **PS3**

Doble ración de mamporros

Películas y videojuegos se darán la mano en el nuevo **Tekken Hybrid,** exclusivo de PS3.

La saga *Tekken* anuncia un nuevo e irresistible pack para este otoño: por un lado incluirá Tekken: Blood Vengeance, una película de animación en 3D, con guión de Dai Sato (creador de *Ghost in the Shell*) y realizada por el estudio Digital Frontier (artífices de *Death Note*), así que la calidad estará más que asegurada. Además, le acompañará el remake en HD de *Tekken Tag Tournament*, una de las ediciones más aclamadas de toda la saga. No faltará el minijuego de bolos Tekken Bowl y seguro que tendrá más sorpresas aún sin desvelar.



EL APARTADO GRÁFICO EN HD le dará un aspecto más actual al clásico de la lucha en PS2.

LANZAMIENTO **PS3 - XBOX 360**

La comunidad del gatillo estará lista el 14 de noviembre

Activision va a lanzar **Call of Duty Elite**, una plataforma online para su popular franquicia.



A los jugadores online de la saga *Call of Duty* les interesa mucho esta noticia: Activision va a poner en marcha un nuevo servicio online que vendrá incluido con *Modern Warfare 3*, aunque el 14 de julio se abrirá una beta que funcionará sobre *Black Ops* y a la que ya se han apuntado más de 2 millones de usuarios. En ella podremos competir con colegas, crear clanes, participar en torneos (con premios exclusivos y con jugadores de nuestra misma habilidad) o mejorar nuestro juego viendo y comparando decenas de estadísticas con las de otros jugadores. El servicio estará disponible gratuitamente, pero la parte más polémica es que para disponer de todas sus funciones habrá que contratar un servicio premium, cuya cuota todavía no se ha especificado. Se podrá acceder a él desde el propio juego, internet, móviles, etc.



EN LAS ESTADÍSTICAS podremos observar nuestro estilo de juego, nuestras zonas favoritas, etc.



EN LA ZONA DE TEATRO podremos subir los vídeos con nuestras mejores hazañas, ver las de otros...

Avalancha de remakes en HD

Las franquicias más exitosas se pasan a la moda HD para poder lucir mejor que nunca.

Este E3 no solo ha estado cargado de nuevos juegos, sino que se ha anunciado una ingente cantidad de versiones en HD de títulos muy conocidos. Así, en PS3 podremos disfrutar de *God of War Origins Collection*, que incluirá las dos entregas de PSP, *Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta*, con soporte para 3D y trofeos. Con idénticos extras nos llegará el pack de *Ico & Shadow of the Colossus*, las dos joyas del Team Ico. Ambos llegarán en septiembre. A finales de año se lanzará *Silent Hill HD Collection*, con la 2ª y 3ª partes en HD y un nuevo doblaje.

En exclusiva para Xbox 360 tendremos *Halo Combat Evolved Anniversary*, que saldrá el 15 noviembre con gráficos remozados, cooperativo para la campaña y 7 de los mejores mapas del modo online de todas las entregas. Esto en cuanto a exclusividades, porque para ambas plataformas, y desde Kojima Productions llegarán *Zone of the Enders HD*, con las 2 entregas de PS2 (lanzamiento en 2012) y *Metal Gear Solid HD Collection*, que saldrá en noviembre y reunirá la 2ª y la 3ª entrega más *Peace Walker*, en flamante alta definición. *



EL REMAKE DEL HALO ORIGINAL contará con campaña cooperativa, nuevos gráficos y los 7 mejores mapas online de todas las entregas.



KRATOS lucirá así de bien en HD. Nada que ver con el despliegue de la 3ª entrega, pero no nos importa.



SOLID SNAKE se infiltrará en 1080p en PS3 y Xbox 360. Incluirá *Sons of Liberty, Snake Eater y Peace Walker*.

SILENT HILL 2 Y 3 vendrán en un pack para PS3 con gráficos HD, trofeos y nuevo doblaje.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

JULIO



1 3DS
RE: THE MERCENARIES. Chris, Rebecca, Leon y otros personajes de la saga se lían a tiros en la nueva portátil de Nintendo.



1 PS3/360/Wii
UFC TRAINER. Una propuesta para ponernos en forma frente a nuestra tele mientras practicamos lucha extrema.

1 NINTENDO DS
SOLATOROBO. Rol japonés con unos gráficos preciosistas para refrescar el verano.



7-9 FESTIVAL
BILBAO BBK LIVE. Coldplay, Amy Winehouse, Blondie, The Chemical Brothers... ¡Tres días para disfrutar con la mejor música!



14 PS3/360/Wii/DS
HARRY POTTER trae a las consolas la segunda parte de *Las Reliquias de la Muerte*.



14-15 ENCUENTRO
iDÉAME. El foro de jóvenes desarrolladores de videojuegos celebra su segunda edición en la Universidad Complutense. Más información en **www.ideame.es.**

15 PS3/360/Wii/DS
CAPITÁN AMÉRICA. Los superhéroes están de moda, y el Capi no va a faltar a su cita.



29 CINE
GREEN LANTERN. Ryan Reynolds protagoniza la película de Linterna Verde, el héroe de DC Comics.

15 PS3/360/Wii/DS/3DS
GREEN LANTERN. Acción peliculera protagonizada por un héroe y su poderoso anillo.

AGOSTO



5 CINE
CAPITÁN AMÉRICA. Otro superhéroe con película veraniega. Huid del calor pasando un rato entretenido.

15-17 CONFERENCIA
GDC EUROPE. Colonia alberga la reunión de los principales desarrolladores de videojuegos del mundo.





18-21 FERIA
GAMESCOM. La mayor feria de videojuegos de Europa permitirá ver los grandes lanzamientos de los próximos meses.

26 PS3/360
DEUS EX HUMAN REVOLUTION. Acción futurista en una saga clásica.



SEPTIEMBRE



9 PS3/360
DEAD ISLAND. Llegan los zombis que más revuelo han causado últimamente.



20 360
GEARS OF WAR 3. Vuelve Marcus Fenix en el juego más esperado de 360.



23 PS3/360
F1 2011. Nueva edición del juego oficial del Mundial de Fórmula 1.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Driver Renegade	3DS	1 sept.
•Hollywood Crimes	3DS	1 sept.
•Warhammer S. Marine	PS3, 360	6 sept.
•Resistance 3	PS3	8 sept.
•Rage	PS3, 360	16 sept.
•FIFA 12	Todas	29 sept.
•Tokyo Game Show	Feria	15 -18 sept.
•Gears of War 3	360	20 sept.
•Call of Juarez	PS3, 360	Verano
•Doctor Lautrec	3DS	Verano
•Gamefest (Madrid)	Feria	29 sep. - 2 oct.
•The Darkness II	PS3, 360	7 octubre
•Batman Arkham City	PS3, 360	21 octubre
•Battlefield 3	PS3, 360	25 octubre
•Dark Souls	PS3, 360	28 octubre
•House of Dead Overkill	PS3	28 octubre
•Uncharted 3	PS3	1 noviembre
•CoD Modern Warfare 3	PS3, 360	8 noviembre

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

La última hora de Mario Kart 3D

■ **Primero, el regalo.** En todas las Nintendo Acción regalan un sobre con tazos de Inazuma Eleven. ¡Haceos con el mejor equipo!

■ **Después, los extras.** Este mes, dos suplementos: la revista Pokémon y 500 trucos para los mejores juegos de Wii, DS y 3DS; el otro, un especial sobre *Zelda Ocarina of Time* con datos, curiosidades y testimonios sobre esta Leyenda... y el nuevo juego de 3DS.



■ **Review especial de Ocarina of Time 3DS.** 6 páginas llenas de pantallas y claves del juego que va a arrasar en 3DS.

■ **Y también el E3.** Con la nueva Wii U y los próximos bombazos, como *Mario Kart, Super Mario 3DS, Zelda Skyward Sword* y *Layton.*

→ PLAYMANÍA

¡La portátil del futuro!

■ **¡Así serán los juegos de PS Vita!** La nueva superconsola de Sony va a salir este año, se llama Vita y en Playmanía podéis descubrir los mejores juegos en desarrollo.

■ **¡Los juegazos del E3!** Descubrid los juegos más esperados en la feria de videojuegos más importante: *Modern Warfare 3, Battlefield 3, Uncharted 3, Assassin's Creed Revelations...*

■ **Ideas para jugones.** Os han preparado una selección de artículos para que demostréis que sois unos auténticos apasionados por los videojuegos, desde sofás a calcetines, pasando por figuras, camisetas, llaveros, vinilos... ¡y hasta estropajos!

■ **Los mejores juegos de rol cooperativos.** Si os gusta jugar en compañía, no os perdáis esta comparativa con los mejores RPG de acción cooperativos.



■ **¡De regalo, guía de L.A. Noire!** Encontrad todos los coleccionables con esta guía que además podréis guardar en la caja del juego.

→ E-GIRL

¡Ficha las webs con más ritmo!

■ **Reportaje: Vive la música.** Las canciones que no pueden faltar en vuestro Mp3, webs con música gratis, información, ¡y muchas cosas más!

■ **Reportaje: Mantén el contacto con tus amigos en Tuenti.** Os dan los mejores trucos para seguir a vuestro grupo en Tuenti durante las vacaciones.

■ **Juegos.** Adelantan como es la nueva Wii, PS Vita y las últimas novedades para tu consola.

■ **Y de regalo:** ¡7 pulseras hippies para el veranito!



→ MICROMANÍA

¡El nuevo Starcraft!

■ **¡Exclusiva! StarCraft II: Heart of the Swarm.** Han viajado a Blizzard para ofreceros toda la información de la continuación de *StarCraft II.*

■ **Reportajes:** Todo sobre el E3 2011 y las primeras impresiones sobre el espectacular *BioShock Infinite.*

■ **Análisis a fondo:** Las novedades del mes: *Duke Nukem Forever, Hollywood Monsters 2, Dungeon Siege III, Fable III* y más...

■ **Y de Regalo en el DVD:** *Beyond Good & Evil.*



Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

La mejor cobertura del E3

Nuestros tres enviados especiales os dan toda la información de primera mano, directamente desde Los Angeles.



Los vídeos más esperados

Primer contacto con Wii U y PS Vita, partidas a los juegos más esperados, las conferencias de las tres grandes...



Las mejores entrevistas

Entrevistan a los personajes más relevantes, que os cuentan todo sobre los bombazos que están preparando.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PlayStation 3 ■ Acción ■ Sega ■ Lanzamiento: 9 de junio (Japón) / 2012 (España)

UNO DE LOS "MUERTOS"

YAKUZA OF THE END

Ya se sabe que los mafiosos son gente peligrosa... sobre todo si se convierten en zombis y nos acorralan.







■ **LAS FAMILIAS MAFIOSAS** que controlan el distrito de Kamurocho, en Tokio, se enfrentan a su mayor problema: ¡una invasión zombi! Sí, habéis leído bien, porque en la quinta entrega de la saga no nos enfrentamos a secuestradores, ni a los matones de un clan rival, sino a un ejército de muertos vivientes.

El desarrollo abierto de los juegos anteriores se vestirá con una mayor dosis de acción. Nosotros encarnaremos a cuatro protagonistas; Kiryu Kazuma (el personaje principal de la saga), el incombustible Goro Majima, Ryuji Goda (de la segunda entrega) y Shun Akiyama. Todos irán armados hasta los dientes, e incluso lucirán armas de ciencia ficción, como corresponde a este argumento tan estrambótico. El sistema de puntería será automático (con munición ilimitada para las armas básicas) y solo nos tendremos que preocupar de recargar en el momento justo, antes de que los no-muertos nos acorralen. También podremos apuntar en primera persona para conseguir disparos a la cabeza, o recurrir a los movimientos cuerpo a cuerpo de la saga.

→ **TODOS LOS MINIJUEGOS**, los coleccionables y la posibilidad de mejorar nuestras características volverán, pero adaptados a este terrorífico universo. Ya hemos comprobado que podremos gestionar una casa de citas... pero corremos el riesgo de que nuestras señoritas de compañía se transformen también en zombis. Y eso no es todo: podremos manejar vehículos, como tanques y autobuses blindados, para enfrentarnos a los monstruosos enemigos finales.





EL BARRIO DE KAMUROCHO se convertirá en un lugar de pesadilla, tomado por zombis.

CELEBRIDADES ZOMBI

PARA CELEBRAR EL FINAL DE LA SAGA, el productor del juego, Toshihiro Nagoshi, ha decidido convertir en zombis a algunas celebridades japonesas. Además de los humoristas Esper Ito, David Ito y Terry Ito, podremos encontrarnos con la bella Jun Komori, que interpreta el papel de la masajista del mismo nombre.




EL SENTIDO DEL HUMOR propio de esta saga, estará de vuelta, pero con un toque siniestro.


ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→Os hablo desde la capital de Japón, mientras trato todavía de poner orden en el caos que se originó en mi casa tras el terremoto. Este caballero que os pongo en la foto se llama Yoshinori Kitase, es productor de Square Enix, y ha dicho que está interesado en hacer *Final Fantasy VII-2*. No suena a remake del original, pero sin duda es una buena noticia para todos los fans que llevan años preguntando por él.



→Aquí no podremos jugar a Motorstorm Apocalypse, porque Sony ha cancelado su lanzamiento. No han dado ninguna razón especial para justificar esta decisión, pero parece claro que tiene que ver con los efectos del terremoto del pasado mes de marzo. Y es que, como



sabréis (y si no podéis comprobarlo en esta pantalla), el juego de PS3 incluye escenarios en los que los edificios se derrumban a nuestro paso, y no quieren herir sensibilidades entre las víctimas.

→Las ventas de Nintendo 3DS están dando que hablar, porque la nueva portátil de Nintendo ha alcanzado la "golosa" cifra de 1 millón de unidades vendidas en Japón. Le ha ▸▸



aquíTokio

costado 13 semanas lograrlo, mientras que DS, su predecesora, llegó a esas cifras mucho más rápido, en solo 4.

→El nuevo firmware de 3DS ha dado problemas a los jugadores de *Ridge Racer 3D*. Nintendo confirmó que la última actualización de la e-Shop hacía que la pantalla se quedara congelada en ciertos menús antes de las



carreras individuales o de Grand Prix. Para solucionarlo lanzaron una nueva actualización a mediados de junio.

→Jugar en PS3 a Monster Hunter Portable 3rd, el juego de PSP, va a hacerse realidad este verano gracias a una nueva versión del título de Capcom que tanto gusta por estos lares.



Ha sido el elegido para inaugurar la serie PSP Remaster, gracias a la cual se harán versiones para PS3 de éxitos de la portátil. Serán Full HD, compatibles con el Dual Shock, tendrán contenidos exclusivos y permitirán continuar en una consola la partida que hayamos iniciado en la otra.

→Me despido con un aniversario simpático: el de *PuyoPuyo!*, uno de los puzles más divertidos y adictivos que yo he probado. Como regalo por su 20 cumpleaños, Sega va a lanzar el 14 de julio una nueva edición para Nintendo DS que incluirá juego online y varios modos de juego nuevos. De la foto de su creador prefiero no hacer comentarios...



El blog de kagotani

Julio 2011

Un E3 para occidentales

La industria no se está moviendo mucho estos días, así que últimamente me he dedicado a seguir el E3 en mi ordenador. Mirado desde un punto de vista japonés, no se anunció nada realmente interesante para los jugones; fue una feria totalmente orientada al público occidental.



Puede parecer normal que suceda algo así, porque se celebra en Los Angeles, pero ni siquiera las compañías niponas han mostrado algo que interese a sus audiencias locales. El único juego que tiene potencial para atraer a los usuarios japoneses es *Street Fighter X Tekken*, pero incluso este título tiene como personaje invitado al protagonista de *inFamous*, que apenas tiene eco en Japón.

Especial relevancia tiene PS Vita, que parece una propuesta muy atractiva, pero va en contra de la actual PSP. Eso le crea un grave dilema a las desarrolladoras japonesas, porque aunque suene extraño, esta consola acaba de despegar en Japón. Hasta hace poco se la veía casi exclusivamente como el sistema portátil en el que jugar a *Monster Hunter*, pero ahora sigue teniendo éxito pese a que el megahit de Capcom ha desaparecido de las listas de ventas. Esto se debe a que la gente la ha adoptado como portátil de referencia, y también a que es la preferida de los niños: es lo suficientemente barata para que se la puedan permitir. Parece como si se estuviera convirtiendo en la nueva PS2, y justo en este momento Sony introduce PS Vita, que incluso a un precio tan bajo como 25.000 yenes queda fuera del alcance de los usuarios que han hecho que PSP sea tan popular por estos lares. Es como si Sony fuera a "resetear" el mercado portátil, pero a muchas compañías japonesas les gustaría que siguiera siendo tan dinámico como hasta ahora. Introducir una portátil nueva y más cara es una propuesta difícil ahora que por fin están recogiendo los frutos a sus esfuerzos en PSP.

« EL LANZAMIENTO DE PS VITA VA EN CONTRA DE PSP, JUSTO AHORA QUE ES LA PORTÁTIL QUE TRIUNFA AQUÍ »

En conclusión, y volviendo al E3, está claro que no ha sido un show muy excitante para los jugones japoneses, lo que quizá signifique que habrá grandes anuncios en el Tokyo Game Show que se celebrará más adelante. En años anteriores el evento japonés se quedó sin grandes noticias porque todo se desveló en el E3, pero quizá este año sea diferente.


MMORPG
GRATUITO
Runes of Magic
CAPÍTULO IV
Lands of Despair
¡Descárgatelo ahora y juega gratis!
www.RunesofMagic.com
12
www.pegi.info
RUNEWAKER ENTERTAINMENT
Frogster
Frogster
INTERACTIVE PICTURES
© "Radiant Arcana" es una marca registrada de Runewaker Entertainment Corp. Todos los derechos reservados.
© "Runes of Magic" es una marca registrada de Frogster Online Gaming GmbH. Todos los derechos reservados.



Asómate al futuro de los videojuegos

Todavía tenemos el corazón acelerado por lo que hemos visto este año en Los Angeles: la madurez de la actual generación de consolas se va a traducir en un ramillete de juegos de un nivel técnico formidable. Además, la industria ya mira al futuro con la presentación de nuevas plataformas como Wii U o PS Vita.

Así lo he vivido Por Daniel Quesada

• GRAN ESPECTÁCULO... SIN SECRETOS

Este es el tercer año que me toca ir al E3 y, como es lógico, estoy curado de espanto. Sin embargo, no comparto la opinión generalizada de la prensa: decepción porque no se ha presentado casi nada "nuevo". El problema viene de que hoy en día, con los "interneses" esos, a las compañías les resulta casi imposible guardar un secreto que estén pensando en desvelar en la feria. Siempre hay alguien que se chiva, algún dato que se filtra... Así, cuando anuncian a bombo y platillo sus bonanzas en las conferencias, a nosotros nos sorprende menos porque teníamos información privilegiada. Pero lo cierto es que este año ha estado plagado de géneros variados, apuestas para todo el mundo, hardware nuevo y títulos de una calidad como no habríamos soñado hace años. Os invito a que visitéis con nosotros la feria y juzguéis vosotros mismos... Yo vengo encantado.



Sumario: La feria al detalle

El E3 en imágenes 34

Un repaso visual al ambiente de la feria. Aquí encontraréis los mejores stands, las azafatas más guapas, los famosos que vimos y un montón de detalles curiosos.

Las Conferencias 36

Analizamos todo lo que han presentado Sony, Nintendo y Microsoft en sus eventos. "Destripamos" las nuevas consolas, los juegos exclusivos y sus planes de futuro.

El juegazo de la feria 42

Hemos elegido a *Battlefield 3*, por unanimidad, como el más relevante del E3 por su evolución técnica, su diversión y realismo. ¡Os desvelamos todos sus secretos!

Los 10 mejores juegos 46

Aquí recogemos los títulos más importantes de cada consola, desarrollos imprescindibles que también hemos analizado con el máximo detalle.

Otros juegos destacados 60

No dudéis de que los juegos que ocupan estas páginas van a estar entre los lanzamientos más sonados de los próximos meses, aunque de algunos apenas se ha dado información y de otros ya os hemos hablado a fondo en números recientes.

Un paseo por la feria

Está claro que lo más chulo de E3 son los juegos, pero todo lo que hacen las compañías para promocionarlos es digno de fo

Los stands

La mayoría de las compañías repitieron el diseño de sus escenarios con respecto al año pasado, pero aún así vimos decoraciones espectaculares a base de figuras, cochazos y algún que otro señor disfrazado...

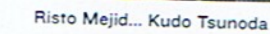

ri Ono (*Street Fighter*)


Naoto Oshima (diseñó a Sonic)


Tim Schaffer (*Once Upon a Monster*)

El famoseo

Los grandes creadores se reúnen en el E3, así que cada visita es una aventura en busca del mejor "crack". También hubo famosos ajenos al sector, como el mismísimo Hulk Hogan o Zelda, la hija del actor Robin Williams, que la llamó así en honor al juego.



Risto Mejid... Kudo Tsunoda


Zelda Williams









Lo mejor del E3



Wii U ha sido lo más comentado de la feria: propone nuevas formas de jugar, cuenta desde el principio con el apoyo de las "third parties" y no se olvida de la exitosa hermana mayor.



LOS DATOS SOBRE PS VITA. Por fin sabemos el nombre definitivo de NGP, un buen abanico de juegos y el precio del aparato, por otra parte, ha resultado ser de lo más competitivo.



EL NIVEL TÉCNICO mostrado por títulos como *Uncharted 3, Battlefield 3, Gears of War 3* o *Zelda Skyward Sword*. Se nota que las actuales consolas de sobremesa están en su cénit.

Lo peor del E3



QUE DURARAN TANTO las conferencias, en particular las de Sony y Microsoft. Si no se centraran tanto en mostrar juegos de relleno y otros destinados solo a los americanos...



LAS AUSENCIAS de grandes compañías como Rockstar o Bungie. Habrá que esperar todavía más para poder ver sus nuevos juegos.



EL HERMETISMO de algunas compañías a la hora de revelar nuevos datos sobre sus juegos. Muchas reciclaron trailers o momentos de juego que ya habíamos visto antes.







Silicona valley

Un año más, no podían faltar las "babes" animando el cotarro. Sí, sonreír, sonreían mucho, pero no daban el número teléfono ni por error.







Cliff Bleszinski (*Gears of War 3*)



Hulk Hogan

- Dónde **Nokia Theatre**
- Cuándo **7 de junio**
- Nos gustó **La innovación de Wii U y el homenaje a Zelda.**
- No nos gustó **La explicación sobre Wii U fue ambigua.**

Nintendo y su nueva revolución

Todo el mundo sabía que la gran N iba a mostrar el siguiente consola, pero... ¿en qué consistiría? La respuesta no dejó indiferente a nadie.

La expectación estaba por las nubes cuando la voz en off del Nokia Theatre daba por comenzada la conferencia. La primera sorpresa vino con un pequeño concierto (con orquesta y coro) dedicado a la saga *Zelda*, que cumple 25 años. Se anunciaron varios actos conmemorativos, como el lanzamiento de *Zelda Four Swords* gratis en DSi y 3DS y la organización de una serie de conciertos por todo el mundo.

EL CATÁLOGO DE 3DS ocupó otro buen tramo de la conferencia: *Kid Icarus Uprising*, *StarFox 64*, *Mario Kart*, *Luigi´s Mansion 2* (¡sorpresa!) o un nuevo *Tekken* fueron los más destacados.

TOCABA EL TURNO DEL MISTERIOSO PROJECT CAFÉ, que al fin mostraba su nombre y aspecto: la nueva consola de Nintendo se llamará Wii U. Mientras se mostraban las funciones del mando de esta consola, el público encadenaba aplauso tras aplauso. Muchos dudaban si el propio mando era en sí la consola o solo una parte de ella, por lo que Nintendo tuvo que aclararlo a posteriori. Salvo por eso, fue la conferencia más fluida y efectiva de las tres.



EL ARRANQUE de la feria, con un concierto y actuación de Shigeru Miyamoto dedicados a Zelda, fue muy divertido.



REGGIE FILS-AIME, jefe de operaciones de Nintendo América, aclaró tras la conferencia en qué consistía Wii U.

¿En qué consiste Wii U?

El mando es el aspecto más revolucionario de la nueva consola. Con él podremos jugar en casi cualquier posición... y con la tele apagada.





LA CONSOLA: Por ahora es un prototipo, pero parece que tendrá un aspecto similar a Wii. Se comunicará de forma inalámbrica con el mando.

EL MANDO: No sólo servirá para controlar el juego. También complementará o sustituirá en su pantalla a la imagen que muestre la TV.

CON EL CAMBIO DE GENERACIÓN, Nintendo entra en el Full HD. Su nueva consola Wii U, que saldrá en 2012, permitirá gráficos en 1080p y tendrá un procesador central de IBM y uno gráfico de AMD aún sin precisar. Además, será compatible con los juegos y periféricos de Wii. En lo negativo, no tendrá disco duro, sino memoria flash ampliable con tarjetas SD. Pero lo más importante serán el mando y su pantalla: según el juego, podremos ver en ella la misma imagen que en la tele o una complementaria (por ejemplo, un menú de selección). También podremos apagar la tele y seguir jugando solo con la pantalla del mando, como si fuera una especie de consola portátil. Combinando todo esto con los sensores del mando y su pantalla táctil podemos cumplir tareas como empujar un objeto en él para que se vea en la tele, usarlo a modo de lupa respecto al televisor, mostrar información extra a una persona en una partida multijugador... ¡Lo que imaginemos!

Un mando versátil

Si miramos las prestaciones clásicas del mando de Wii U, tendrá 2 sicks, cruceta, 4 botones de acción, 2 gatillos superiores y otros 2 traseros, más los botones Select, Home y Start. Sus prestaciones más avanzadas incluirán batería recargable, giroscopio, acelerómetro, cámara, micrófono, una pantalla táctil de 6,2 pulgadas, altavoces estéreo y función de vibración.



LA PANTALLA TÁCTIL se podrá usar con un "stylus" o con nuestros deditos...



POR DETRÁS, el mando incluye dos gatillos y el botón de sincronización con la consola.



¡YA LA HEMOS PROBADO!

Sorprendente, pero... ¿potente?

Las posibilidades de juego que abre Wii U son tan amplias que abruma pensar en todo lo que puede dar de sí. Y el control es intuitivo y cómodo. Ahora bien, no queda claro que la potencia gráfica vaya siquiera a igualar la de una PS3... Al menos, a raíz de las demos vistas en el E3. Claro, es mucho más potente que Wii, pero desde luego no marca un hito en ese sentido.

Sus demos

No había juegos de Wii U para ver, pero sí demos técnicas como estas:



ZELDA: En este duelo de Link podíamos cambiar la luz y la cámara. La demo más convincente.



SHIELD POSE: nos movemos para escudarnos de flechas que van de la TV a la pantalla del mando.



EN LA MESA REDONDA estuvieron Miyamoto, Eiji Aonuma (productor de los *Zelda*) y Yoshiuki Kuizumi, desarrollador del nuevo *Mario* para 3DS.

Tras la conferencia, tertulia con Miyamoto

LA MISMA TARDE DEL DÍA DE LA CONFERENCIA, Nintendo volvió a convocar a unos cuantos medios (nosotros incluidos, claro) para charlar más relajadamente junto a Shigeru Miyamoto y otros pesos pesados de la compañía. Una vez más, nuestro amigo "Miya" hizo gala de su humor al comentar cuando jugó a *Ocarina of Time 3D*: "Me puse a leer los diálogos y pensé, ¡caramba! ¡qué buenos son! Y entonces me acordé de que los había escrito yo". También habló de lo mucho que le gusta la sensación de vuelo en *Starfox 64 3D* o lo encantado que estaba de ver *Luigi´s Mansion* para 3DS. La charla también sirvió para dar algún dato nuevo, como en su equipo están trabajando en otros juegos para Wii más allá de *Zelda: Skyward Sword* o que... el primer juego creado por Nintendo para Wii U será *Pikmin 3*. Miyamoto culminó el anuncio en tono de broma: "Tengo dos caras. La corporativa, que me decía que no soltara prenda; y la jugona, que estaba deseando confesároslo".

- Dónde **Memorial Sports Arena**
- Cuándo **6 de junio**
- Nos gustó **Todo lo referente a PlayStation Vita.**
- No nos gustó **La conferencia se hizo demasiaaaado larga.**

Vive la Vita con Sony

La compañía de PlayStation sigue creyendo en apostar por la última tecnología. Hicieron hincapié en el juego 3D y su nueva portátil: PlayStation Vita.

Pedir disculpas y agradecer el apoyo por todo lo sucedido con la intrusión de PlayStation Network fue lo primero que hizo Jack Tretton, presidente de Sony Computer Entertainment America. Obviar lo sucedido no habría sido adecuado, pero tras los "mea culpa" de rigor, llegó el momento de sacar la artillería.

TOCABA PONERSE LAS GAFAS 3D para ver una espectacular fase de *Uncharted 3* (¡vaya pinta tiene, amigos!) o *Resistance 3*, que saldrá en un pack junto a la pistola PS Move Sharp Shooter. Para completar la oferta de juegos 3D se anunciaron dos packs de juegos antiguos: *Ico+Shadow of the Colossus* y *God of War Origins Collection*, que vendrán con gráficos en HD y tres dimensiones.

PERO ERA NGP lo que todos los asistentes tenían en mente, así que Sony les dio lo que pidieron: como se rumoreaba, su nueva portátil se llamará definitivamente PlayStation Vita y tendrá un precio más bajo de lo esperado. Aunque la feria fue tremendamente larga y estuvo llena de juegos para Move irrelevantes (aburridísimo ese *Medieval Moves*), los anuncios previos hicieron que mereciera la pena.



KOBE BRYANT salió al escenario para echar una partida al nuevo *NBA 2K11*. No lo hizo demasiado bien, la verdad...



AL ACABAR LA CONFERENCIA, un conjunto de bailarines amenizaba la zona de "testeo" de los nuevos juegos.

→ Así es PS Vita

→ **LA SUCESORA DE PSP** guarda con ella un enorme parecido externo, pero en realidad resulta mucho más potente y versátil. La mayoría de sus datos ya se conocían: pantalla OLED multitáctil de 5 pulgadas, dos sticks analógicos (¡por fin!), panel trasero táctil, cámaras frontal y trasera y sensor de movimiento, además de unas prestaciones técnicas de toma pan y moja. Ahora se confirma que la consola saldrá en dos modelos, teniendo el más completo 3G (aún no se sabe qué operadora dará ese servicio en España). Además, incluirá aplicaciones como Party, que permitirá tener chat de texto o voz mientras jugamos. La red social Near servirá para conectar entre sí a los usuarios.



¡¡Ya hay precio!!

Desde el lanzamiento habrá dos modelos a elegir, con los siguientes precios:

- **SOLO WIFI: 249 €**
- **WIFI+3G: 299 €**



Comodidad y buena imagen

Lo primero que llama la atención al coger Vita (aparte de la enorme pantalla a la que PSP ya nos tenía acostumbrados) es la comodidad de los sticks, que hacen que el agarre sea mucho más preciso. Da una convincente imagen de ser tecnología punta embutida en muy poco espacio. No todo es bueno: la posición de los "shoulder buttons" parece tan molesta como en PSP y vimos bastantes juegos de relleno.

→ PS 3D Display

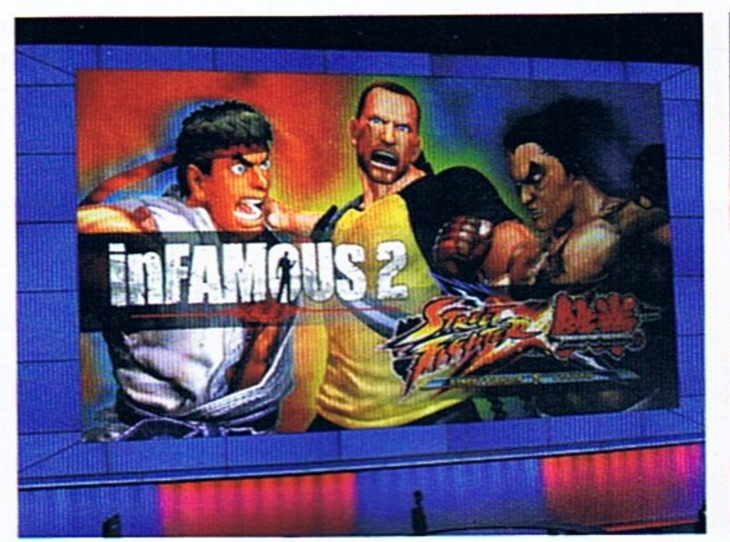


EL "LOOK" del televisor estará en consonancia con la línea de productos PlayStation.

→ **ESTE TELEVISOR** fue otra de las novedades curiosas de la conferencia. Está especialmente pensado para jugar en 3D con PlayStation 3. Será un LCD de 24 pulgadas y se comercializará a un precio de 499,99 dólares (¿a que adivinamos el cambio que harán a euros?), junto a unas gafas 3D, un cable HDMI y el juego *Resistance 3*. Una de sus funciones permitirá dividir lo que se muestra en pantalla para que el usuario vea una imagen en sus gafas y otro usuario vea otra distinta, simultáneamente. ¡Qué buena idea!

→ Juegos

→ **DIFERENCIARSE DE LA COMPETENCIA** es siempre un objetivo complicado, pero Sony intenta hacerlo a base de catálogo y de aportar diferencias en las versiones de sus títulos. Así, anunciaron un luchador extra para su versión de *Street Fighter X Tekken*; *Saints Row 3* incluirá un modo de juego exclusivo; *Bioshock Infinite* traerá el primer *Bioshock* de regalo... Pero también habrá títulos completos en exclusiva, como la versión de la próxima peli de Star Trek, *Sly Cooper 4*, un pack de *God of War* o un misterioso "shooter" masivo llamado *Dust 514*.



STREET FIGHTER X TEKKEN tendrá un personaje exclusivo en PlayStation 3: Cole, el protagonista de *inFamous 2*. Oye, se agradece.



SLY COOPER protagonizará su primera aventura en PS3: ¡a viajar en el tiempo!



LOS GOD OF WAR de PSP serán remasterizados en un pack para PS3.

- Dónde **Galen Center**
- Cuándo **6 de junio**
- Nos gustó **Que se amplíe tanto el catálogo de Kinect.**
- No nos gustó **La escasez de juegos "hardcore" nuevos.**

Microsoft dice no a los mandos

Si alguien dudaba sobre la apuesta de Microsoft con Kinect, seguro que tras su conferencia cambió de opinión. Su catálogo va a crecer... muchísimo.

CLIFF BLESZINSKI Y EL RAPERO ICE-T jugaron juntos un espectacular nivel de «Gears of War 3».



LAS DEMOSTRACIONES EN VIVO de los títulos para Kinect fueron comunes. ¡Bailad, zagales, bailad!

Ya dio pistas en el pasado E3 sobre el camino que iba a seguir. Microsoft quiere instalar un Kinect en cada hogar y por eso demostró a base de cantidad (no tanto de calidad, ejem) que con esta cámara cualquier tipo de jugón puede encontrar un título de su gusto. Todos los títulos de EA Sports, *Mass Effect 3*, *Minecraft* y muchos otros (como *Star Wars Kinect*) mostraron su compatibilidad con la cámara de 360.

LA MECÁNICA DE JUEGO MÁS CLÁSICA también tuvo su huequecito, principalmente, gracias a *Modern Warfare 3*, que abrió la conferencia, y *Gears of War 3*, del que nuestro amigo Cliff Bleszinski mostró un nuevo jefe final. *Tomb Raider* volvió a asombrar con su acción extrema y sus potentes gráficos.

LA SAGA HALO CUMPLE 10 AÑOS y para celebrarlo Microsoft lanzará dos nuevos juegos. El primero que mostraron fue *Halo: Combat Evolved Anniversary*, un remake del primer juego de Xbox, con gráficos renovados (tampoco mucho, la verdad) y nuevas opciones online. El segundo anuncio fue mucho más interesante: un "teaser" del próximo *Halo 4*.

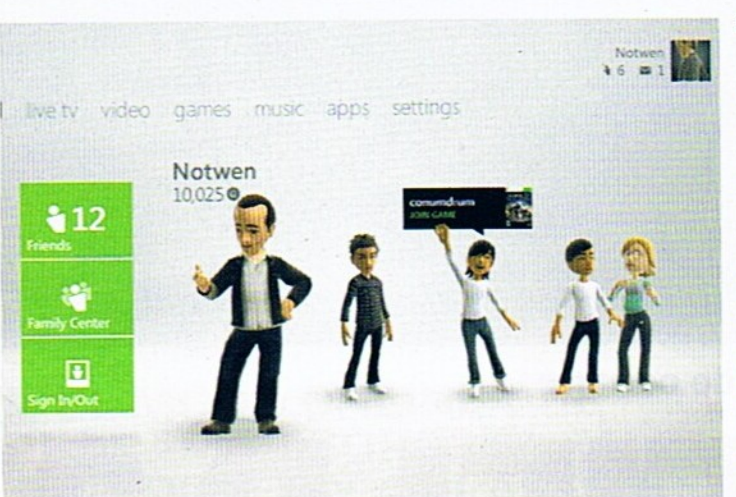
¡YA LO HEMOS PROBADO!

Conduce distinto

WIRELESS SPEED WHEEL es el nombre del nuevo volante presentado por Microsoft en el E3. Llegará en octubre con un precio cercano a los 50 euros. Será inalámbrico y tendrá vibración. Aunque incluirá los botones clásicos, lo ideal será presionar los enormes gatillos para acelerar o frenar y girarlo para hacer lo propio con el coche. Unos luces verdes en cada extremo servirán para darnos pistas cuando sea necesario.



LO USAMOS CON FORZA 4 y la respuesta fue sorprendentemente suave. Nada que envidiar al control con Kinect.



El nuevo dashboard

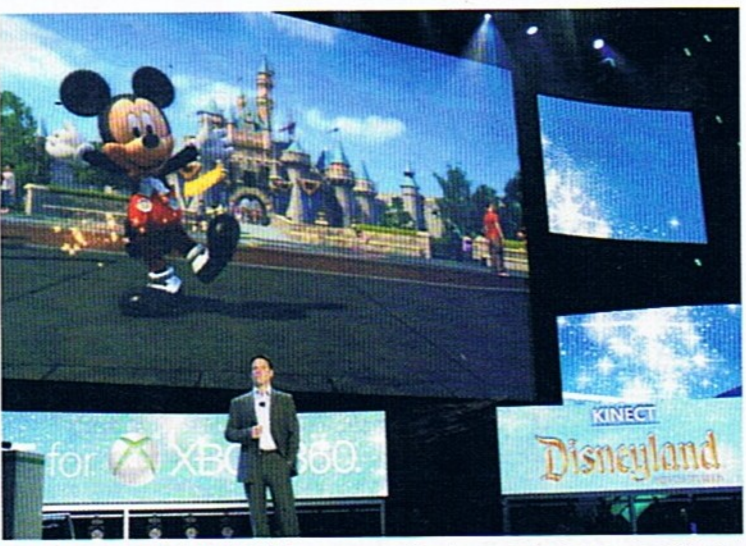
A FINALES DE AÑO llegará la nueva actualización para el interfaz de Xbox 360. No se tratará de un mero cambio estético, sino que traerá un montón de opciones nuevas, la mayoría orientadas a Kinect. La más llamativa es el uso opcional de comandos de voz para desplazarnos por él. Microsoft España nos ha asegurado que el soporte de comandos de voz llegará a nuestro país a finales de año, así que podremos usarlo sin problemas. También se integrarán el motor de búsqueda Bing, una sección de Youtube o una utilidad para ver y programar contenidos de televisión. El remate vino con la posibilidad de almacenar contenidos (como partidas grabadas) vía Internet, en vez de nuestro disco duro.



Juegos para Kinect

Microsoft mostró juegos con los que el uso de Kinect era obligatorio, pero también otros de planteamiento adulto en los que era opcional.

LA MAYORÍA DEL TIEMPO DE LA CONFERENCIA estuvo ocupado por el catálogo de juegos para Kinect. Muchos de ellos tenían una orientación infantil o familiar, lo que puede chocar a los usuarios más clásicos de la consola. Pero hay que tener en cuenta que Xbox 360 es la consola de sobremesa más popular en EEUU y, si quieren apelar a todo el público (no olvidemos que el E3 es una feria eminentemente americana) es lógico que les dieran tanta cancha. A nosotros nos parecieron más interesantes otros juegos en los que el uso de Kinect era opcional, como *Mass Effect 3* o *Ghost Recon Future Soldier*: ver al presentador desmontar el arma y navegar por los menús de configuración a base de comandos de voz era una flipada. Tampoco perderemos de vista a *Ryse*...



DISNEYLAND ADVENTURES supone una fuerte apuesta de la compañía por el público infantil. Con un solo movimiento del dedo dirigimos a la protagonista.



GHOST RECON permite desensamblar nuestra arma moviendo la mano y dar órdenes de voz.



ONCE UPON A MONSTER será otro título educativo, diseñado por el gran Tim Schaffer.



RYSE es de Crytek y nos hará combatir en la antigua Roma. El motor gráfico pinta muy bien...

EL MEJOR JUEGO de la feria ha sido este "shooter", que pulveriza los límites de cualquier otro título bélico.

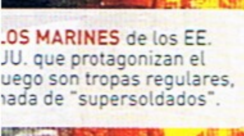
■PS3, Xbox 360 ■Electronic Arts ■25 de octubre

BATTLEFIELD 3

Acción más allá del deber

■HAN CAMBIADO LAS TORNAS DE LA BATALLA. El E3 de este año será recordado por la contundente victoria de *Battlefield 3* como el "shooter" más realista y espectacular de la feria. Ya teníamos muchas esperanzas puestas en la última creación de DICE, pero no nos imaginábamos el impacto que iban a tener las nuevas secuencias que se proyectaron en la conferencia de Electronic Arts. El primer tráiler que se mostró (el nivel Thunder Run) nos ponía en la piel del soldado Jonathan Miller, del primer batallón de tanques del cuerpo de marines. Volvíamos al desierto para protagonizar una espectacular batalla a bordo de un acorazado M1 Abrams (controlando el cañón o la ametralladora de cal. 7.62). Y antes de empezar, una muestra de cómo el juego tocará nuestras emociones, ya que escuchábamos la voz de nuestro hijo, antes de guardar uno de sus juguetes. Después comenzaba el caos y la destrucción, mientras hacíamos papilla las posiciones enemigas con un punto de mira. Nuestra potente máquina se desplazaba "sobre raíles", y podíamos alternar entre visión normal y térmica, con zoom ajustable.

Ya conocéis las virtudes del motor gráfico Frostbite 2 en lo que se refiere a físicas y destrucción, pero esta vez lo que más nos ha sorprendido es el efecto de partículas en las descargas de artillería y la luz del sol filtrándose entre el polvo. Aunque conviene recor- ▸▸



LOS MARINES de los EE. UU. que protagonizan el juego son tropas regulares, nada de "supersoldados".



LA AMBIENTACIÓN nos traslada al año 2014 en diferentes zonas del mundo, como la frontera iraní, París o Nueva York.

EL MODO ONLINE QUE PROBAMOS SOPORTA 24 JUGADORES Y 4 CLASES



HAY UN COMPONENTE EMOCIONAL que se refleja en los recuerdos de nuestra familia, o cuando uno de nuestros compañeros resulta herido.



EL NIVEL THUNDER RUN, que muestra una batalla de tanques en el desierto, abrió la conferencia de EA. Los disparos aún resuenan en nuestros oídos.



LA COLABORACIÓN con los demás miembros de la escuadra se limitará a seguirles y ofrecer fuego de apoyo, pero no podremos dar órdenes a nuestros soldados.

Cuando el ejército va sobre ruedas

LOS VEHÍCULOS tienen un papel protagonista en *Battlefield 3*. En el modo historia protagonizamos niveles de tanques "sobre raíles" y recibimos el apoyo de helicópteros Little Bird y aviones A-10.

EN EL MODO MULTIJUGADOR podemos pilotar (o tripular) desde tanquetas Stryker a jets de combate. Los ingenieros pueden reparar los daños que sufran nuestros vehículos durante la partida.



PODEMOS MODIFICAR las armas y ponernos al cuello unas chapas de identificación personalizadas.

Las clases multijugador

TENER UN EQUIPO EQUILIBRADO nos facilita las cosas en el modo multijugador, aunque no es esencial. Todas las clases son válidas para jugar en plan "lobo solitario". Estos son los cuatro tipos de soldado disponibles (sin olvidar que las habilidades del médico de juegos anteriores han sido "aprendidas" por el fusilero). También podemos personalizarlos.

APOYO FRANCOTIRADOR FUSILERO INGENIERO

dar que tanto los vídeos como el nivel multijugador que probamos corresponden a la versión PC, en una máquina de última generación. El vídeo terminaba con una secuencia de tiro, designando objetivos por láser desde una vista aérea y el asalto a un campamento móvil del PLR (el bando rival).

Nuestra toma de contacto con el multijugador fue una batalla en las calles de París. Podíamos escoger nuestro soldado entre cuatro clases: fusilero (que también tiene habilidades de primeros auxilios); ingeniero, capaz de reparar vehículos y detonar explosivos; apoyo, armado con una ametralladora de gran calibre que hace temblar la cámara cuando disparamos, y el francotirador. Como seña de identidad de todos los *Battlefield*, podíamos manejar vehículos (una tanqueta Stryker) y pasar de la superficie a los túneles del metro. Aunque era nuestra primera partida, no nos costó familiarizarnos con el control, y disfrutar de acciones nuevas como saltar directamente cuerpo a tierra (estamos menos expuestos, pero para compensarlo nuestra mira refleja la luz). Y todo esto sin olvidar que los escenarios forman parte del juego. ¿Nuestro enemigo se ha parapetado tras un muro? Pues no hay problema, podemos volarlo por los aires, o disparar al piso de arriba y hacer que le aplasten los escombros.

Por último, nos confirmaron que el juego soportará 24 jugadores en consola, tendrá el triple de contenido descargable que la entrega anterior y que además, en exclusiva en la versión de PS3, incluirá de regalo el juego *Battlefield 1943* en alta definición.

PRIMERA IMPRESIÓN

Por su impresionante nivel técnico y la capacidad de transmitir emociones, ha sido el juego más revolucionario de toda la feria.



LAS NOMINACIONES a mejor juego del E3 abarrotaban el stand de *Battlefield 3*.

ENTREVISTA CON PATRICK SODERLUND
Vicepresidente senior de Electronic Arts



PATRICK SODERLUND es el principal responsable de EA para Europa.

"La guerra no es algo divertido, pero *Battlefield 3* sí que lo es"

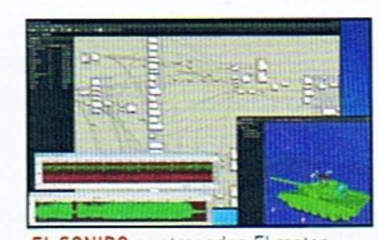
¿Porqué *Battlefied 3* va a superar a otros shooter bélicos ?
Creo que *Battlefield 3* hace algo que la competencia no ha conseguido: lleva más allá los límites gráficos, de animación, de audio y de destrucción, dentro de los límites de un shooter. Creo que eso le encantará a los jugadores que se hagan con nuestro juego el próximo 25 de octubre.

¿Cual es el equilibrio entre realidad y fantasía en el juego?
Queríamos un juego que fuese auténtico, que se desarrollase en lugares de verdad y que transmitiese una sensación realista, pero que siga siendo un juego. La guerra no es algo divertido, pero *Battlefield 3*, sí lo es. Definitivamente, esto no se trata de la vida real.

¿Puedes adelantarnos algo sobre las armas y vehículos?
Tenemos un puñado de armas que siguen la línea del juego anterior y algunos vehículos nuevos, sobre todo aéreos. En especial un avión de combate, a reacción, que abre un poco los límites del juego. Y también hay helicópteros, tanques, vehículos acorazados...

Y de todos, ¿cual es tu favorito?
Es el jet, sin lugar a dudas.

¿Puedes explicarnos los detalles de los aspectos técnicos y del nuevo motor gráfico?
Estamos usando un nuevo motor gráfico, llamado Frostbite 2, que incorpora nuevos elementos tanto gráficos como sonoros, de renderizado y de iluminación. La animación de los personajes incorpora el sistema ANT, que hasta ahora se había utilizado en los *FIFA* y que nos ofrece una sensación más realista.



EL SONIDO es atronador. El motor de un tanque varía atendiendo a 13 parámetros. Más real, imposible.

Entonces, ¿podremos destruir todos los elementos del escenario?
Bueno, no todo. Esto es un juego, y tenemos que tener algo con lo que jugar. Hay que transmitir la sensación de que los objetos se romperían como en la vida real.

Adelántanos algunos datos sobre el modo multijugador
Hemos anunciado tres modos de juego: Rush, Conquest y Team Deathmatch, pero habrá muchos más. Pronto iremos haciendo nuevos anuncios a este respecto. No puedo daros más datos por ahora.

Háblanos un poco acerca de la personalización. Me refiero a las armas y equipo en el modo multijugador.
Hemos creado un sistema muy profundo de personalización de clases y armas. Pero no se trata tanto de qué aspecto tienes, como de qué forma afectan a tu manera de jugar. Por el momento no puedo aclarar más sobre este aspecto.



LOS STORYBOARD del juego no solo reflejan los momentos más importantes de cada nivel; también inciden en el tono dramático de las secuencias y el modo en que se desplaza la cámara.

Entrevista en HOBBYNEWS.es



LA DESTRUCCIÓN de los escenarios es el "caballo de batalla" del nuevo motor Frostbite 2. Podemos moldear el campo de batalla a nuestro antojo.

Muévete como un soldado real

LAS ANIMACIONES más complejas se han realizado mediante captura de movimientos, en la que ha colaborado Andy McNab, un ex-soldado de élite británico experto en lucha antiterrorista que ahora triunfa también como autor de libros bélicos.





EL SILVERBACK es una armadura propulsada tipo "mecha" que podemos usar como vehículo o cobertura.

■ Xbox 360 ■ Microsoft ■ 20 de septiembre

GEARS OF WAR 3

Hermanos hasta el final... de los Locust

■ **LA GUERRA HA FINALIZADO.** El ejército de los hombres ha sido aniquilado, y los Locust que quedan en nuestro planeta corren como salvajes, huyendo de los parásitos Lambent. La última tarea de Marcus y sus hombres (y ahora también mujeres) es la supervivencia. En este contexto hemos podido contemplar un nuevo tráiler y una espectacular demo cooperativa, unos minutos más larga que la que se mostró en la conferencia de Microsoft (con Cliff Bleszinski y el rapero Ice T a los mandos). El eje central era el enfrentamiento con un leviatán.

Lo más interesante de este nivel es el cambio de personajes: primero manejamos a Marcus y Dom sobre la cubierta de un barco, hasta que encuentran unos exoesqueletos silverback que les ayudan a detener a este coloso. Inmediatamente después, controlamos a Baird y Cole en un puente a varios metros de altura, quienes deben arrojar explosivos sobre la criatura. Ellos no tienen "mechas" pero pueden usar el vulcan (una ametralladora tipo gatling que se tiene que llevar entre dos personas) hasta alcanzar su objetivo. Según Epic Games, esto es una muestra de la campaña más larga y épica de toda la serie.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Ya no sorprende tanto como al principio, pero resulta igual de espectacular y el modo online ha mejorado mucho.



EL LEVIATÁN es una de las criaturas más grandes a las que nos enfrentamos. La mecánica es sencilla: disparar sin preguntar.



MARCUS FENIX sigue el rastro de su padre... atravesando las líneas de Locust y Lambent.

LOS HERMANOS de los que nos habla el juego lucen este aspecto "machacado" propio del fin de la guerra.



PODEMOS FORTIFICAR ZONAS para defendernos de las oleadas enemigas. Las barreras, torretas y señuelos ayudan a que el desarrollo alcance tintes épicos.

Combatimos a la horda en el multijugador

HEMOS PROBADO EN EXCLUSIVA dos niveles del modo Horda (Drydock y Sandbar), en que cinco jugadores se enfrentan contra 50 oleadas de Locust. Esta defensa desesperada (el modo más popular de la segunda entrega) resulta aún más épica gracias a la inclusión de zonas que podemos fortificar, gastando puntos de experiencia en torretas, barreras o "mechas" silverback.

PODEMOS SELECCIONAR PERSONAJES EXCLUSIVOS y hacer que progresen durante el juego (desbloquear todas las habilidades puede obligarnos a repetir todos los niveles varias veces). Por supuesto, el aspecto de las armas se puede personalizar, y también se han incluido 15 mutadores, para que modifiquemos la partida a nuestro estilo.



TAMBIÉN HAY JEFES FINALES, como berserker o brumak, a los que nos enfrentamos cada diez oleadas. Los Lambent son especialmente duros.

ESTE ES COMMANDO DOM, uno de los skins exclusivos del modo online (en total habrá 28). Sus habilidades se desbloquean con la experiencia.



LAS AVENTURA se sucede a un ritmo endiablado: saltos, persecuciones y puzles que no darán ni un respiro.

■PlayStation 3 ■Sony ■11 de noviembre

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

Un crucero rumbo a la aventura

■**NATHAN DRAKE TENÍA EL LISTÓN MUY ALTO,** tanto por la demo que se mostró en la conferencia del año pasado, como por el nivel de *Tomb Raider* que vimos, unas horas antes, en el evento de Microsoft. Y aún así, volvió a dejarnos con la boca abierta. El trailer del juego son, probablemente, los dos minutos más emocionantes de toda la feria, con persecuciones a caballo, antiguos templos plagados de arañas, peleas en un avión de carga a punto de estrellarse... y sobre todo un abanico de personajes que gana carisma con cada nueva entrega. Habrá que ver si la importancia de todos estos secundarios se multiplica en el modo de juego cooperativo. También presenciamos un nivel de juego a bordo de un transatlántico (mientras se hunde) que nos puso los pelos de punta. La física del agua o de los objetos cada vez que nos golpea una ola es impresionante, por no hablar del juego bajo el agua, o la corriente entrando por los pasillos cuando se rompe un mamparo. Volverá a haber disparos, plataformas y puzles, aunque en la demo que probamos nos dió la sensación de que la acción volvía a ganar más protagonismo. El único pero que le podemos poner al juego de Naughty Dog es que, después del genial *Uncharted 2*, nada sorprenda igual.

EL ARGUMENTO nos lleva hasta Arabia, en busca de la ciudad perdida de Iram. ¿Por fin se resolverá el triángulo amoroso en que nos metimos en *Uncharted 2*?

→PRIMERA IMPRESIÓN

Sabíamos que sería uno de los grandes del E3, y aún así ha sido capaz de impresionarnos.

DRAKE es un aventurero "clásico". Tiene recursos, es un fiera con las chicas y le sobra humor.

LA RELACIÓN con Sully, Chloe y Elena ganará relevancia. Podremos manejar a estos personajes en el cooperativo.

LA SAGA ALCANZARÁ NUEVAS COTAS DE ESPECTACULARIDAD









EL MODO EN 3D también será revolucionario. La consola de Sony inaugurará una nueva generación de juegos estereoscópicos, más profundos y detallados, con *Uncharted 3*.



EL TRANSATLÁNTICO y el nivel a bordo de un avión de carga son ejemplos de cómo los escenarios dinámicos influyen en el juego. Un golpe de mar cambia los objetos de sitio.

LAS PLATAFORMAS de estilo clásico resultarán más espectaculares con el uso de las 3D estereoscópicas.

■3DS ■Nintendo ■Invierno 2011

SUPER MARIO

Lo mejor de todos los Marios

■**LOS CUATRO PRIMEROS NIVELES DE JUEGO,** que se nos acabaron en poco más de 10 minutos, dejan muy claro cómo será el nuevo *Mario*: una colección de las mejores mecánicas de juego de toda la saga. Podremos reconocer niveles tridimensionales al estilo de *Galaxy*, fases de desarrollo horizontal (con personajes 3D) que siguen la línea de *New Super Mario Bros.* y guiños a los clásicos, como el disfraz de tanooki de *Super Mario Bros. 3* o las banderas que aparecían en el original. El propio Miyamoto ha confirmado que habrá un homenaje a *Zelda* por su aniversario en forma de escenario con vista cenital.

Las plataformas resultarán más accesibles para todo el mundo, aunque a nosotros nos dejó la impresión de que los niveles eran demasiado cortos. Por su parte, el uso de las 3D estereoscópicas irá más allá de un añadido y será esencial para esquivar obstáculos que llegan desde el fondo, aunque la pantalla táctil se limitará a un inventario.

PRIMERA IMPRESIÓN

Mario sabe sacar lo mejor de cada consola, y en 3DS tampoco va a defraudar a sus millones de seguidores.

SUPER MARIO está en plena forma. En el E3 también se mostró *Paper Mario 3D.*



LA DURACIÓN DE LOS NIVELES se ha recortado (poco más de la mitad que en *New Super Mario Bros.*) La dificultad también se ha suavizado considerablemente.



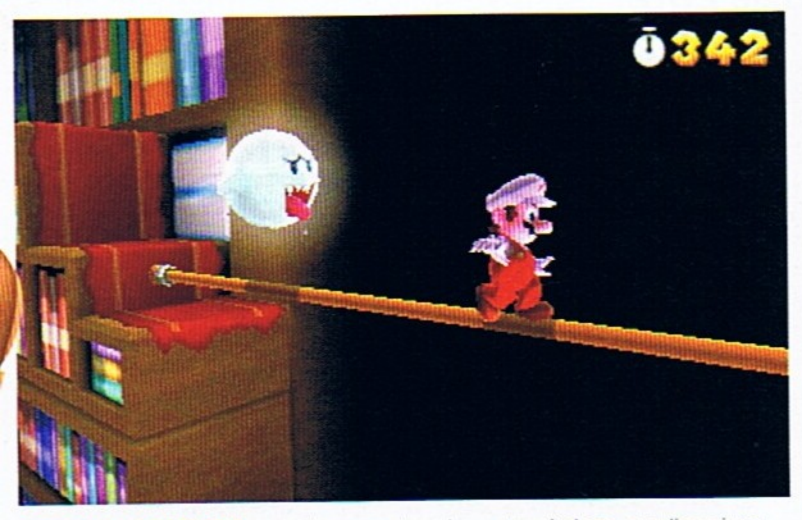
EL DISFRAZ DE TANOOKI (mapache) está recuperado de *Super Mario Bros. 3* y nos permite golpear con la cola y mantenernos unos segundos suspendidos en el aire.







EL DESARROLLO VA A COMBINAR LO MEJOR DE LOS JUEGOS ANTERIORES



EL USO DEL GIROSCOPIO no estaba presente en los cuatro niveles que pudimos jugar, pero mantener el equilibrio va a ser una de sus funciones más evidentes.



LAS TRES DIMENSIONES no son meramente estéticas. En los escenarios que se desarrollan en profundidad resultará más sencillo esquivar a los enemigos.

Un homenaje a lo mejor de esta saga (y otras)

Además recuperar el disfraz de mapache, habrá referencias a *Zelda* por su aniversario: Nintendo nos mostró en una conferencia privada un nivel con vista cenital en el que en lugar de usar una espada, Mario podrá lanzar bolas de fuego.





LA PANTALLA TÁCTIL nos servirá para guardar un segundo objeto (que podemos activar en cualquier momento) y navegar por los menús.

LA CIUDAD DE COLUMBIA tiene el mismo estilo de utopía fallida que lucía Rapture en el original.

PS3-Xbox 360 · 2K Games · Otoño de 2012

BIOSHOCK INFINITE

Pelea por un pedazo del cielo

LA CIUDAD FLOTANTE DE COLUMBIA sustituye a Rapture en este apasionante "shooter". Durante la feria asistimos a una partida de 10 minutos, que nos sirvió para conocer las habilidades del héroe, Booker DeWitt. Su misión consistía en acompañar a una joven llamada Elizabeth, mientras trataba de dar esquinazo al Songbird (una criatura que va a ocupar un papel muy similar al de los Big Daddy y que se caracteriza por emitir un estridente chillido y calcinarlo todo a su paso). Booker tendrá poderes similares a los plásmidos llamados vigores (por ejemplo, lanzar ondas de choque) pero las habilidades de Elizabeth serán más especiales: podrá modificar la realidad. Así, será capaz de sanar a un caballo moribundo o generar objetos donde no los hay (servirá, por ejemplo, para crear parapetos). El problema es que aún no controla sus poderes. Así, en una ocasión provocará un corto viaje en el tiempo... ¡hasta nuestro presente! Columbia es una ciudad distópica, situada entre nubes y habitada por distintos grupos políticos, que resuelven sus diferencias a tiros. Uno de los elementos más llamativos son los skylines: raíles de acero por los que antes circulaban teleféricos y que ahora podemos utilizar nosotros gracias a un gancho. Esto nos permitirá desplazarnos más deprisa (mientras disparamos) y realizar acrobacias. ¡Incluso saltar sobre un zepelín y derribarlo!

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Salimos de la presentación con el vello de punta. Intenso, frenético e impactante. ¡Y solo está a un tercio de su desarrollo!



PODEMOS SALTAR aprovechando los raíles de antiguos teleféricos, llamados skylines. En la demo, este sistema permitía subirse sobre un dirigible enemigo.



LA AMBIENTACIÓN toma retales de los anteriores *Bioshock*, aunque esta vez habrá algún golpe de humor, con bromas relativas a Abraham Lincoln o... ¡Star Wars!

EN LUGAR DE ADAM, Elizabeth puede usar lágrimas para ganar poderes. A veces, podremos decidir si los usa o no: vuelven las decisiones morales.

OLVIDAOS DE BIG DADDY; LA NUEVA PESADILLA SE LLAMA SONGBIRD



ESTA ES ELIZABETH, una joven a la que ayudamos a escapar de Columbia. Mantendrá constantes diálogos con Booker. Sí, por fin el héroe habla... y mucho.


EL APARTADO TÉCNICO es brillante, con una paleta de colores más viva y personajes mucho más detallados. Los escenarios darán verdadero vértigo.



EL CAOS REINA EN LA CIUDAD. Los manifestantes de las distintas facciones políticas luchan entre sí. Los rebeldes, llamados Vox Populi, protagonizarán muchos altercados.

Mira al pajarito

Aquí os mostramos, con un inconfundible estilo retro (la acción tiene lugar en 1912), a la pareja central del juego: Elizabeth y su centinela, Songbird. Su relación es muy especial, ya que el monstruo actúa como carcelero, pero también hace de protector e incluso de único amigo desde los cinco años. En un momento de la demo Elizabeth le pide a Booker que la elimine antes de dejarla caer, de nuevo, en manos del Songbird.



LA LEYENDA REGRESA, antes de los hechos de *Ocarina* y con un argumento que gira en torno al cielo.

■Wii ■Nintendo ■Invierno 2011

ZELDA SKYWARD SWORD

La Espada Maestra, con Wii MotionPlus

■**UN AÑO DESPUÉS DE SU ANUNCIO** nos hemos reencontrado con esta aventura, que lleva el sensor de movimientos de Wii al límite. Será, sin duda, la estrella, dentro del marco del 25 aniversario de *Zelda*. El tráiler que se mostró estaba centrado en la historia: nos muestra a Link y una compañera (la reencarnación de Zelda) cabalgando a lomos de aves gigantes por los cielos de Skyloft, una ciudad en las nubes. Entonces son atacados por Lord Ghirahim, Zelda cae al mundo inferior, y nuestro héroe sale a su rescate, con la ayuda de la espada Phy (que tiene una forma espiritual de mujer).

La demo que probamos en el stand de Nintendo estaba centrada en el uso del Wii MotionPlus, que será indispensable para jugar. Durante los combates, teníamos que inclinar la espada hasta encontrar el punto débil de cada enemigo y utilizar el nunchako como escudo. Otro de los elementos que mejor aprovechan este periférico es el escarabajo volador, que manejamos por control remoto, o el lanzamiento de bombas, que podemos arrojar o hacer rodar. El estilo gráfico de *Skyward Sword*, como una acuarela, ha vuelto a conquistarnos.

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Ya lo jugamos hace un año, pero los nuevos datos de la historia nos han reavivado las ganas de jugarlo.



EL CONTROL de la espada se beneficia de la "sensibilidad aumentada" que nos otorga el (obligatorio) Wii MotionPlus.



LA PRINCESA ZELDA se ha convertido en esta habitante de Skyloft, a la que Link debe rescatar de nuevo.

LA ÚLTIMA AVENTURA de Drake empezará en una jungla tropical, camino del Templo de la Serpiente.

■PS Vita ■Sony ■Invierno 2011

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

Un tesoro oculto... en una portátil

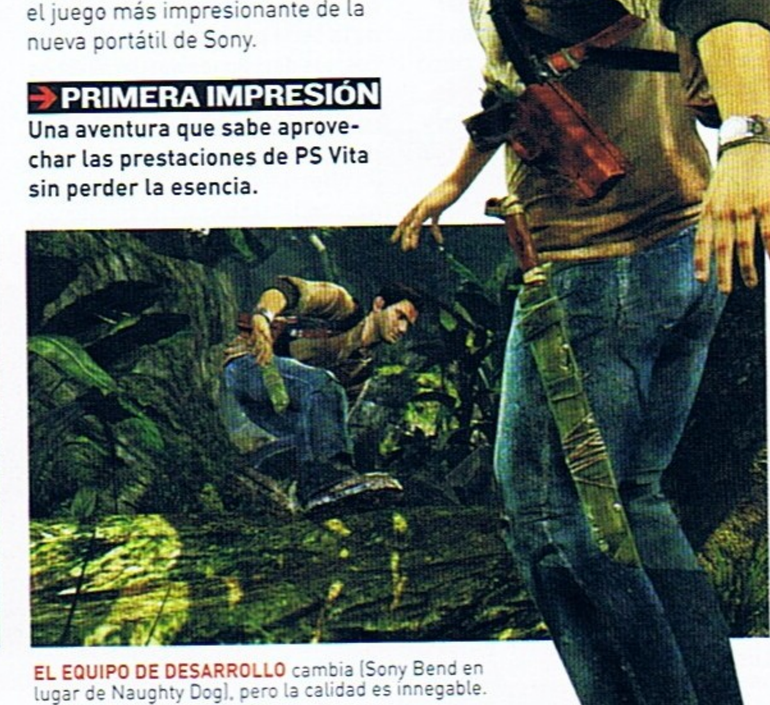
■**PARECE MENTIRA QUE UN JUEGO TAN GRANDE** quepa en una pantalla tan pequeña. *Golden Abyss* no es una adaptación, sino una nueva entrega de la serie, que no tiene nada que envidiar a sus hermanos de PS3. El nivel que hemos jugado se desarrollaba en unas ruinas, perdidas en un entorno tropical. Después de sorprendernos con la solidez del apartado técnico, comenzó nuestra aventura; lo mejor es que podíamos optar entre el control tradicional y el uso de la pantalla táctil para saltar, trepar o "dibujar" el camino de Drake por la pared. Sin embargo, en algunas secuencias el uso de la pantalla táctil es obligatorio: así es como se recogen objetos del suelo o se cambia de arma. También debemos deslizar el dedo sobre la pantalla en algunos puzles (descifrando el dibujo de un pergamino) o para noquear a nuestros enemigos si conseguimos acercarnos por la espalda sin ser descubiertos. Por el momento, *Golden Abyss* es el juego más impresionante de la nueva portátil de Sony.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Una aventura que sabe aprovechar las prestaciones de PS Vita sin perder la esencia.



EL CONTROL nos permitirá elegir entre el esquema clásico de botones y la pantalla táctil. También tendremos que inclinar la consola para balancearnos.



EL EQUIPO DE DESARROLLO cambia (Sony Bend en lugar de Naughty Dog), pero la calidad es innegable.

ESTA GENIAL SAGA de rol y ciencia-ficción se cerrará con su entrega más épica, y más orientada a la acción.

■ PS3, Xbox 360 ■ Electronic Arts ■ 6 de marzo

MASS EFFECT 3

El mejor rol conquista la Tierra

■ **PARA ENTENDER LA RELEVANCIA DE ESTE JUEGO** basta con decir que estuvo presente en dos conferencias distintas (las de EA y Microsoft). Primero en forma de trailer, en el que se podía ver la conquista de la Tierra a manos de los segadores, y después como secuencia jugable, en la que nos famliarizamos con las nuevas armas (como una espada de energía que maneja Shepard) y el sistema de órdenes por voz, compatible con Kinect en Xbox 360.

Los miembros de BioWare (que lo han desarrollado) se apresuraron a confirmar que será el mejor de la serie por sus tintes dramáticos, las decisiones que tendremos que tomar durante el juego (que implicarán grandes sacrificios) y el importante salto tecnológico respecto a los dos juegos anteriores. Casi todos los elementos "roleros" (como el sistema de habilidades o la personalización de armas) se han simplificado, para que resulte más accesible a los recién llegados. Sin embargo, las secuencias de acción prometen ser mucho más profundas, ya que Sam es capaz de interactuar con el escenario de muchas formas diferentes (buscando cobertura de modo semiautomático, saltando sobre obstáculos o pilotando vehículos como un "mecha"). *Mass Effect 3* también tendrá "elementos online", aún por confirmar.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Repite el esquema de los anteriores en una escala más épica, y con un sistema simplificado.



LOS COMBATES ganarán protagonismo gracias a las nuevas armas, los objetos interactivos y un sistema de órdenes por voz compatible con Kinect en Xbox 360.



EL ARGUMENTO comenzará con la invasión de la Tierra. Shepard y los tripulantes de la Normandía decidirán el destino de la galaxia... con importantes sacrificios.

VUELVE EL MURCIÉLAGO para enfrentarse con los villanos de Gotham... ¡con la ayuda de Catwoman!

PS3, Xbox 360 **Warner** **18 de octubre**

BATMAN ARKHAM CITY

Os declaro murciélago y gata

LA CIUDAD DE GOTHAM SE ESTREMECE bajo la amenaza de los criminales. Así que no es de extrañar que Batman haya solicitado la ayuda de otra enmascarada, Catwoman, a quien también vamos a controlar en *Arkham City*. Para dejar bien claras las diferencias entre ambos personajes, asistimos a una demo a puerta cerrada, dirigida por miembros de Rocksteady. Mientras que el murciélago aprovecha su contundencia física y sus gadgets para enfrentarse a los esbirros de Joker, El Pingüino y Dos caras, la gata puede infiltrarse, trepar por los techos e incluso robar objetos a los centinelas sin ser descubierta. Aunque no posee la "visión del detective", esta ladrona puede ver en la oscuridad, y resaltar los objetos más relevantes del escenario.

Otro de los elementos que se acentuaron durante la partida es la libertad que tenemos para movernos por la ciudad (saltando entre las azoteas y planeando) así como los nuevos combos cuerpo a cuerpo, más fluidos y espectaculares. Por cierto, se ha confirmado que quienes reserven el juego también podrán controlar a Robin, el chico maravilla.

PRIMERA IMPRESIÓN

El segundo personaje añade profundidad a este desarrollo increíblemente prometedor.



PODREMOS DESPLAZARNOS, sin llamar la atención, por las azoteas de Gotham City utilizando tirolinas y nuestra capa para planear.



CATWOMAN tendrá sus propias armas y habilidades exclusivas, como las garras, el látigo o la visión felina.

LA INVASIÓN DE NUEVA YORK es trepidante, con el ritmo e impacto visual de una película de Michael Bay.

■PS3, Xbox 360 ■Activision ■8 de noviembre

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Estalla la Tercera Guerra Mundial



LOS PROTAGONISTAS son miembros de las fuerzas especiales, como los Delta de EE.UU. y los SAS británicos.

■**POR TERCER AÑO CONSECUTIVO EN UN E3,** Microsoft destapó la caja de los truenos con una secuencia jugable de *Call of Duty*. Los tres niveles que se han mostrado (dos en Nueva York y uno en el metro de Londres) nos han causado reacciones encontradas: por un lado el nivel de espectacularidad es cada vez mayor (la persecución en zodiac mientras presenciamos el ataque de las tropas rusas en Manhattan pone los pelos de punta) y por otro, parece que la libertad de acción está tan limitada como siempre, y los elementos "scriptados" no sorprenden tanto.

Técnicamente, el juego es impecable, como siempre, e incorpora efectos como el uso de dos ópticas simultáneas. Aunque no parece tan realista como *Battlefield 3*, a su favor hay que decir que lo hemos visto en consola, en lugar de correr sobre un PC "hipervitaminado". La mayor incógnita es conocer cómo será el modo online (también tendrá Spec Ops cooperativas) y qué diferencias habrá entre el juego gratuito y COD Elite.

PRIMERA IMPRESIÓN

Tan impactante como siempre, aunque no ha cambiado mucho respecto a *Modern Warfare 2*.



LA ÓPTICA DOBLE (con una mira Eotec y un visor Acog en nuestro M4 al mismo tiempo) es una de las primeras novedades jugables de *Modern Warfare 3*.

TENDREMOS TOTAL LIBERTAD para movernos por la ciudad de Steelport hasta conquistarla.

PS3, Xbox 360 **THQ** **15 de noviembre**

SAINTS ROW THE THIRD

La ciudad es tuya... destrózala a gusto

A LA ESPERA DE UN NUEVO *GRAND THEFT AUTO*, hemos podido disfrutar de su "hermano" más salvaje y políticamente incorrecto. Atrás quedan nuestros "trapicheos" en Stilwater, porque ahora tenemos una nueva ciudad a nuestros pies, Steelport, para instaurar un imperio criminal y, de paso, divertirnos con los minijuegos más locos. Todas las virtudes del juego anterior (como un completísimo editor de personajes o la presencia del cooperativo online) se mantienen. Pero lo que hace grande a *The Third* es una increíble libertad de acción.

El uso de los vehículos nos ha dejado impresionados. Ya no basta con "tunear" un coche y pasear por el barrio, sino que tenemos a nuestra disposición tanques, ricksaw o jets de despegue vertical. Esto os puede dar una idea del tamaño de Steelport y de los niveles de destrucción a los que podemos llegar. Otro de los elementos que más se han acentuado (tanto en los vídeos como en la demo que probamos) es la posibilidad de hacer crecer a nuestra banda, hasta construir nuestro propio rascacielos. ¿Y los combates? Serán más locos que nunca, con armas que van desde un cañón lanzapersonas a un dildo gigante y la posibilidad de hacer llaves de wrestling y golpes bajos en vez de los típicos puñetazos.

PRIMERA IMPRESIÓN
La alternativa más loca y divertida dentro de los "sandbox" de mafiosos. Técnicamente genial.



PARA MOVERNOS (Y DESTRUIR) la ciudad de Steelport contaremos con un impresionante catálogo de vehículos, que también podemos modificar.



LOS COMBATES serán muy entretenidos. Podremos manejar las típicas armas de fuego... o decantarnos por un dildo gigante. Brutalidad y humor a partes iguales.



■Xbox 360 ■Microsoft ■Invierno de 20

HALO 4

No estaba muerto, estaba de recarga...

■**EL JEFE MAESTRO VUELVE A LA ACCIÓN** después del dramático final de *Halo 3*. Por ahora, solo se ha mostrado un corto "teaser trailer", pero bastó para levantar aplausos en la conferencia de Microsoft. En él, Cortana anima al Jefe, que sale de una criocámara y vuela (¡vuela!) a través de varios pasillos que se están viniendo abajo. La armadura del Jefe se ha estilizado ligeramente respecto a la de *Halo 3* y vemos un nuevo arma, a medio camino de la pistola clásica y un cañón explosivo. Al final del vídeo, nuestro héroe está punto de colisionar contra una gigantesca estructura. ¿Será un complejo de los Forerunners?

Tras la marcha de Bungie a Activision, es 343 Industries quien se encarga de este proyecto. Con la responsabilidad de contentar a millones de fans, seguro que no se toman este juego a la ligera... sobre todo, porque podría ser el inicio de una nueva trilogía.

■PS3-360 ■Tecmo-Koei ■Primavera de 2012

NINJA GAIDEN 3

Ryu ya no se corta

■**EL JUEGO MÁS SALVAJE DE LA SAGA** enfrentará al ninja Ryu Hayabusa contra un misterioso villano enmascarado, que mediante el uso de sus poderes cambiará al héroe y sus motivaciones. ¿Quién es Ryu a partir de ahora? ¿Es héroe o villano? Mientras esa frontera se difumina, realizaremos combos más salvajes y sangrientos que nunca... y por fin tendremos varios modos multijugador para hasta ocho colegas. Tiene una pinta estupenda.



■Sony ■PS Vita ■Fecha sin determinar

LITTLE DEVIANTS



■**UNA COLECCIÓN DE 30 MINIJUEGOS** destinados a sacar partido a las funciones de Vita (control táctil, cámaras, sensor de movimiento y micrófono) con un tono desenfadado. Por ejemplo, se incluirán "shooters" en los que movemos la consola para modificar el ángulo, o pruebas en las que modificamos el terreno con un toque en la pantalla. Técnicamente es simple, pero el sistema de juego nos pareció original.

■PS3-360 ■Namco-Bandai ■2012

SOUL CALIBUR V

■**HAN PASADO 17 AÑOS** desde los acontecimientos de *Soul Calibur IV* y nuevos héroes saltan al ring. Esta vez el protagonista de la trama será Patroklos, el hijo de Sophitia. No hubo posibilidad de probar el título, pero sus desarrolladores prometen un combate aún más fluido y gráficos pasmosos... Vamos, lo de siempre, pero conociendo a estos chicos, seguro que lo consiguen.





■PS Vita ■Sony ■Sin determinar

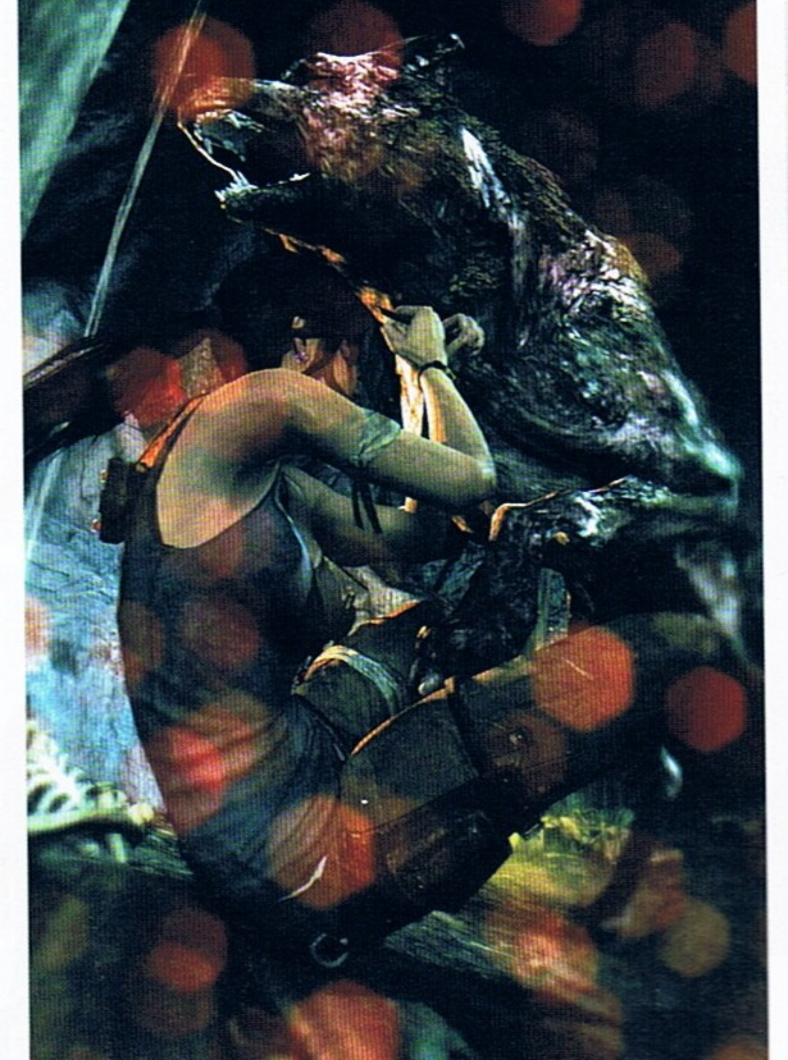
WIPEOUT 2048

■**¿POR QUÉ CORRER,** cuando puedes volar? Ese sigue siendo el lema del nuevo y aún más frenético *Wipeout*, en el que encontraremos 10 pistas nuevas, otros 20 vehículos recién sacados del horno y banda sonora remezclada. Las novedades serán la posibilidad de tener juego cruzado con *Wipeout HD* de PS3, el control opcional mediante el giroscopio o el uso de la cámara para desbloquear naves mediante realidad aumentada. Pero, como siempre, lo que más nos gustó fue la sensación de velocidad.

■PS3-360 ■Crystal Dynamics ■Otoño de 2012

TOMB RAIDER

■**EL RENACER DE LARA** sigue emocionando. En la feria no vimos nada nuevo respecto a lo que se nos mostró en exclusiva hace un par de meses (consultad el nº 236 de Hobby), pero la pinta es de toma pan y moja: un apartado técnico de lujo, una historia interesante (Lara es una chiquilla asustada que lucha por sobrevivir en una misteriosa isla) y una nueva mecánica de juego. Los puzles aún serán importantes, pero habremos de tener más en cuenta el peso de los objetos, las corrientes de agua o el fuego para resolverlos. Los combates serán descarnados y violentos, para poner énfasis en la idea de la supervivencia.



■PS3-360 ■Bethesda ■Septiembre de 2011

RAGE

■**POR FIN ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR** el nuevo proyecto de id, en el que tendremos que sobrevivir en un entorno post-apocalíptico y abierto. ¡Y ya lo hemos jugado! No faltarán los desplazamientos en vehículo, las armas de todas las variantes que se os ocurran (además, con diferentes tipos de munición) y los enemigos mutantes. En la feria no se vio nada nuevo, pero sí apreciamos una notable mejoría en los modelos de personajes y en el sistema de iluminación, por si os quedaban dudas de que va a ser uno de los "shooters" más impactantes.

■3DS ■Nintendo ■Navidad de 2011

MARIO KART

■**¡ARRANQUEN CHAMPIÑONES!** La alocada saga de velocidad vuelve a la carga con un título que admitirá 8 jugadores, compatibilidad con Street Pass y Spot Pass, la posibilidad de personalizar los coches (modificar las ruedas afectará al rendimiento) y nuevas habilidades para los mismos, como desplegar un ala delta en los saltos o usar una hélice para moverse bajo el agua. No nos ha gustado que reciclen circuitos, pero también encontraremos muchos trazados originales, basados en *Donkey Kong Country Returns* o Wuhu Island.



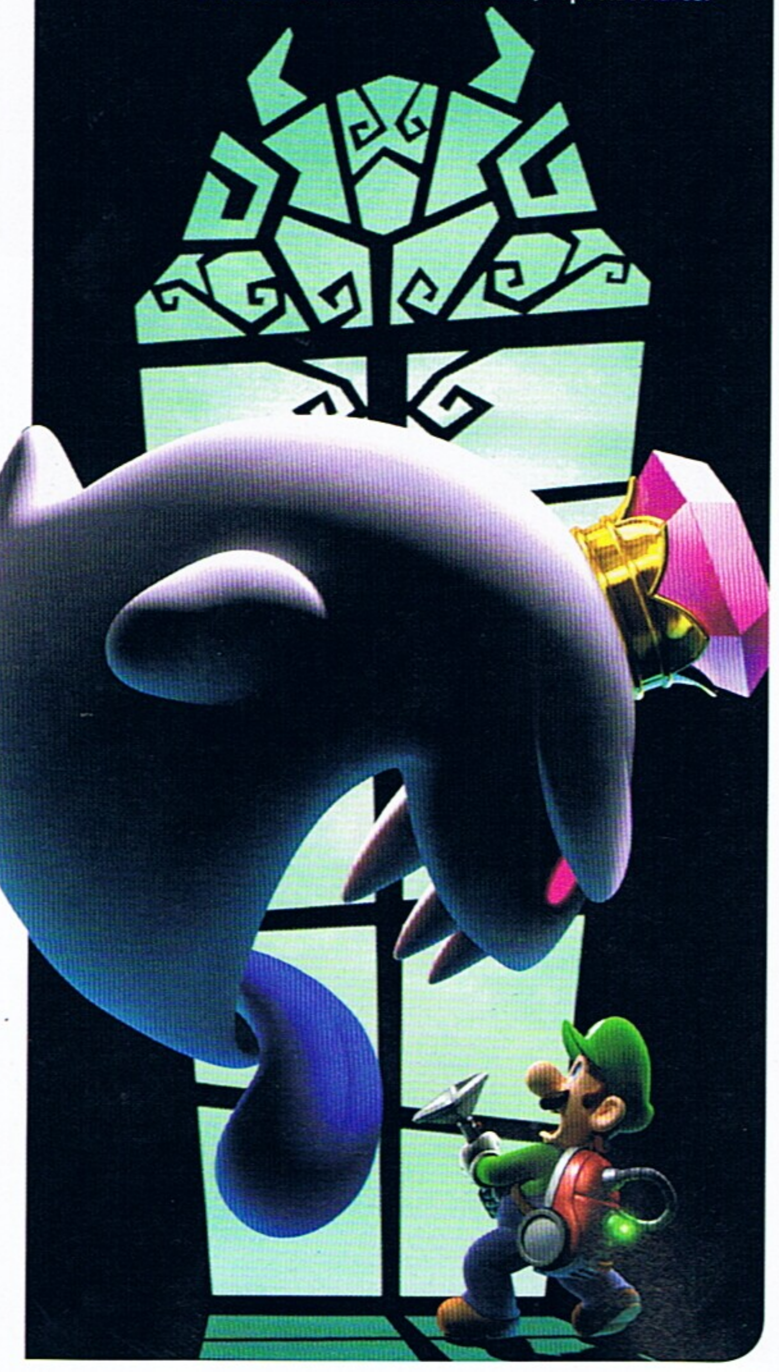
3DS · Nintendo · Inicio de 2012

LUIGI'S MANSION 2

¡Aspírame esos fantasmas!

LUIGI FUE LA MAYOR SORPRESA DE 3DS. No se sabía nada sobre su desarrollo, así que nos quedamos boquiabiertos cuando Reggie Fils-Aime (presidente de Nintendo América) lo mostró en un vídeo. Total, que no nos quedo más remedio que echarnos unas partidas para confirmar la buena pinta que tenía en el vídeo.

La principal novedad es la inclusión de varias mansiones con distintos tipos de fantasmas en cada uno, lo que le dará mucha más variedad a las partidas. Además, en la misión que jugamos (de unos 15 minutos) disfrutamos de un espectacular efecto 3D al capturar a los fantasmas con nuestra aspiradora y de unos efectos de luz (sobre todo de nuestra linterna) espectaculares.



PS3-360 · Ubisoft · 2012

FAR CRY 3



LA JUNGLA SERÁ PROTAGONISTA una vez más. Perdido en una isla tropical, Jason Brody debe enfrentarse a una guerrilla sudamericana. Vimos una sección en la que fuimos arrojados a un lago con un lastre en los pies, así que nos tocó forcejear para desatarnos y después escapar en una frenética persecución. De entre los detalladísimos escenarios surgió el siniestro tipo de la imagen, que repetía una frase: "¿te he dicho ya cuál es la definición de locura?".

PS3-360 · Ubisoft · 15 de noviembre

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



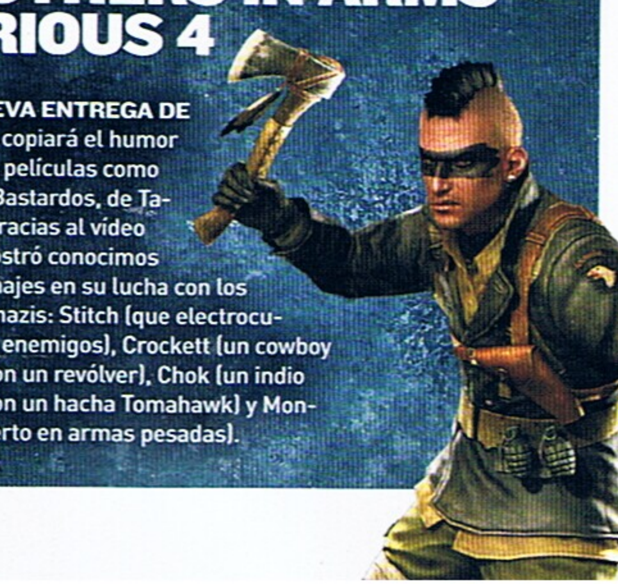
PROBAMOS UNA DEMO JUGABLE (una increíble batalla naval en Constantinopla) que nos confirmó todo lo bueno que ya os contamos el mes pasado. El motor gráfico de *La Hermandad* se ha retocado, y el resultado vuelve a ser espectacular. Ezio contará con nuevos "juguetitos", sobre todo varios tipos de explosivos.



PS3-360 · Ubisoft · 2012

BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4

LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA copiará el humor salvaje de películas como Malditos Bastardos, de Tarantino. Gracias al vídeo que se mostró conocimos a 4 personajes en su lucha con los soldados nazis: Stitch (que electrocutará a sus enemigos), Crockett (un cowboy armado con un revólver), Chok (un indio armado con un hacha Tomahawk) y Montana (experto en armas pesadas).



■Xbox 360 ■LucasArts ■Navidad 2011

KINECT STAR WARS



■¡MANEJAR EL SABLE LÁSER con nuestras propias manos! Ese sueño se cumplirá en este juego. Nosotros pudimos probar un nivel basado en el Episodio I: con la mano derecha movíamos el sable y con la izquierda dábamos empujones de Fuerza. La sensación era divertida, pero el juego no siempre reconocía nuestros movimientos y el apartado técnico estaba algo desfasado. Aún tienen tiempo de pulirlo...

■Wii-3DS ■Sega ■Febrero 2012

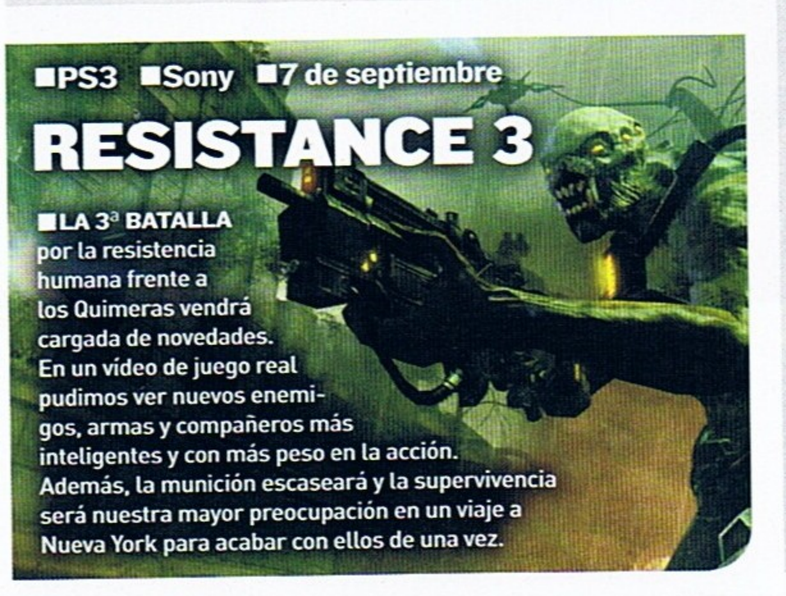
MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. 2012



■MARIO Y SONIC NO FALTARÁN A LA CITA OLÍMPICA de 2012 en Londres. Podremos jugar con 20 personajes de entre los más conocidos de ambas sagas. Volverán las pruebas de fantasía, con reglas al margen de las disciplinas olímpicas, pero también habrá pruebas reales, como hípica, barras paralelas, bádminton, remo, gimnasia rítmica, natación e incluso fútbol (sí, habéis leído bien). En Wii se aprovecharán sobre todo las posibilidades de multijugador y en 3DS las opciones táctiles y 3D. Por lo que pudimos ver no será revolucionario, pero seguro que será divertido.

■PS3 ■Sony ■7 de septiembre

RESISTANCE 3



■LA 3ª BATALLA por la resistencia humana frente a los Quimeras vendrá cargada de novedades. En un vídeo de juego real pudimos ver nuevos enemigos, armas y compañeros más inteligentes y con más peso en la acción. Además, la munición escaseará y la supervivencia será nuestra mayor preocupación en un viaje a Nueva York para acabar con ellos de una vez.

■PS3-360 ■THQ ■2012

METRO: LAST LIGHT

Rusia brillará con luz propia

■LA SECUELA DE METRO 2033, el juego que vimos en 360 hace algo más de un año, volverá a llevarnos a una Moscú post-apocalíptica, donde los supervivientes de la raza humana se esconden de los mutantes en los túneles del metro. Se han formado numerosas facciones entre los humanos, que luchan por conseguir un poderoso dispositivo de guerra.

El sistema de juego alternará acción e infiltración. Vimos un nivel en el que teníamos que acabar con todas las fuentes de luz para acabar con unos vigilantes entre las sombras. Acto seguido, nos veíamos inmersos en un espectacular tiroteo contra un tren en marcha. Los gráficos, a la altura de los mostrados por *Killzone 3*, son lo que más nos llamó la atención. Ojo a este título, que podría dar el campanazo.



EL APARTADO TÉCNICO es uno de los más impactantes que hemos visto. Los efectos de luz y los modelos de personaje son canela fina.

■PS3-360 ■Square-Enix ■Principios de 2012

FINAL FANTASY XIII-2

Eres buena, hermana

■**LA HISTORIA DE FF XIII CONTINUARÁ** con este título. Lightning volverá, pero de forma esporádica (la vimos en un espectacular combate a caballo), porque la nueva protagonista será su hermana Serah. Ella y un chico llamado Noel se enfrentarán al enorme monstruo Atlas. En ciertos momentos viajarán al Temporal Rift, unas mazmorras estilizadas (nos recordaron al Ánimus de *Assassin´s Creed*) donde habrá puzles espaciales.

Hablamos con los creadores del juego, Motomu Toriyama y Yoshinori Kitase, quienes dijeron que, si bien no se arrepentían del diseño de niveles de *FF XIII*, han tenido en cuenta las críticas de los usuarios en esta secuela, que estará llena de rutas alternativas, minijuegos y momentos en los que deberemos elegir entre 4 opciones para avanzar. Podremos reclutar monstruos para pelear y participar en numerosos Quick Time Events. Los gráficos no nos sorprendieron, pero el desarrollo sí promete.



■PS3-360 ■Eidos ■2012

HITMAN ABSOLUTION

■**EL JUEGO SE ANUNCIÓ** con un tráiler en que el agente 47 elimina de manera silenciosa a media docena de guardias para llegar hasta su objetivo: una misteriosa mujer que se está duchando. La secuencia era completamente CG, así que desconocemos qué novedades tendrá el juego. Tampoco se anunció una fecha de lanzamiento, aunque será a lo largo del año próximo.

■PS3-360
■Codemasters
■20 septiembre

F1 2011



■**EL SIMULADOR OFICIAL** contará con licencias actualizadas para la presente temporada y muchos más detalles, como que se observe el "blistering" en los neumáticos o que nos transmitan lo que ocurre en carrera a través de la radio de equipo. El modelo de conducción parece más exigente, y refleja el comportamiento del coche (el juego anterior se basaba en las sensaciones de los pilotos).

■PS3-360 ■Bethesda ■11 de noviembre

SKYRIM



■**YA OS LO ADELANTAMOS HACE UNOS MESES** en exclusiva, y ahora se ha mostrado en público con una demo en la que se hacía hincapié en lo detallado de las más de 150 mazmorras que habrá en el juego, el tamaño de las criaturas (incluidos dragones y una especie de mamuts) y el sistema de combate, en primera y tercera persona. Se confirmaron más de trescientas horas de juego en total.

■PS3-360 ■Capcom ■2012

DEVIL MAY CRY



■**UN VÍDEO CON SECUENCIAS "INGAME"** ha arrojado luz sobre muchos de los aspectos que habían quedado en el aire cuando se anunció este reinicio de la saga. En primer lugar, pudimos conocer el escenario del juego: una ciudad con reminiscencias góticas que pasa de la dimensión real a una demoniaca. También hemos visto cómo pelea el nuevo Dante Sparda (que ha adoptado armas, como un hacha o un látigo) y, lo mejor de todo, una transformación que le permite recuperar su aspecto original: el pelo largo de color blanco y el guardapolvos de cuero rojo.



■Xbox 360 ■Microsoft ■2012

FABLE THE JOURNEY



■**SE PRESENTÓ DURANTE LA CONFERENCIA DE MICROSOFT** y causó cierta confusión. Se trata de un juego de Kinect que se desarrollará en Albion y alternará distintas formas de jugar: disparos "sobre raíles", conducción de un carruaje en primera persona o juegos de habilidad, para conjurar hechizos en el aire. Eso sí, el reconocimiento no estaba ajustado del todo.

■Xbox 360 ■Microsoft ■2012

KINECT SPORTS SEASON 2



■**SEIS NUEVOS DEPORTES SE SUBEN AL CARRO DE KINECT**, con un aspecto más detallado y control por voz. Las pruebas no nos convencieron demasiado: béisbol, fútbol americano, golf, tenis, dardos y esquí.

■3DS ■Konami ■2012

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D



■**EL AÑO PASADO SOLO ERA UNA DEMO TÉCNICA**, pero los progresos del juego nos han impresionado. No solo adapta el juego de PS2 a las tres dimensiones, sino que aprovecha todas las funciones extra de la portátil. La pantalla táctil sirve como inventario y mapa, la cámara de 3DS es capaz de "copiar" nuevos camuflajes y el giroscopio nos ayuda a mantener el equilibrio, por ejemplo en un puente colgante. El trailer del juego terminaba con una aparición especial... ¡un muñeco de Yoshi!

■Xbox 360 ■Microsoft ■Otoño 2011

FORZA MOTORSPORT 4

Un garaje para admirar ¡y conducir!

■**¿COLECCIONAR DEPORTIVOS DE LUJO O CORRER AL LÍMITE?** Pudimos probar ambos modos. Gracias a Kinect revisamos a fondo los modelos "hiperdetallados" del juego en el modo Auto Vista, en el que basta con girar la cabeza para que cambie el enfoque o mover los brazos para abrir las puertas y ver el interior.

Después pilotamos alguno de estos bólidos (hay 80 marcas confirmadas) con el mando, con el nuevo volante de Microsoft e incluso en tres pantallas simultáneamente... a 60 frames por segundo. Por cierto, que casi batimos a The Stig en el circuito de pruebas de Top Gear, una de las novedades que se mostraron en el E3.

■PS3-360 ■Sega ■Otoño 2012

ALIENS COLONIAL MARINES



■**LA BATALLA ENTRE MARINES Y ALIENS** de la segunda película inspira este "shooter" desarrollado por Gearbox (*Duke Nukem, Borderlands*). En el tráiler se podía entrever un estilo oscuro y salvaje, acentuado por el incómodo sonido del radar de presencia.

■3DS ■Nintendo ■11 de septiembre

STARFOX 64

■**DESPUÉS DE OCARINA OF TIME,** Nintendo nos brinda otro "remake" de un título clásico adaptado a la portátil. Además del salto gráfico, pudimos comprobar cómo se controlan las naves con el giroscopio, inclinando la máquina para girar. Lo más divertido fue competir en el modo multijugador, con nuestra foto (sacada con la cámara de 3DS) para indicar qué nave estamos pilotando.



■PS Vita ■Sony ■2012

LITTLE BIG PLANET

■**CREAMOS NIVELES, LOS COMPARTIMOS Y AHORA ESCOGEMOS CÓMO JUGARLOS,** ya que este título alterna los controles clásicos con la pantalla táctil o el giroscopio (hasta nos obliga a girar la consola y jugar "en vertical"). Los modos multijugador permiten pasar una misma consola entre varios, compartir la pantalla y, lo mejor de todo, partidas online para cuatro. Y para colmo, el editor utiliza la cámara y permite intercambiar objetos con PS3.



■PS3-360 ■THQ ■2012

DARKSIDERS II



■**MUERTE SALE AL RESCATE DEL JINETE GUERRA,** y se enfrenta a ángeles y demonios en un mundo más oscuro y detallado. El tráiler mostraba mecánicas ya vistas, como montar a caballo, y novedades, como las cadenas para balancearnos.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor	**Alternativas**			Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.
[illegible]	• Call of Duty Black Ops es el "shooter" del año. Un juego imprescindible. • Halo Reach no es tan espectacular, pero el online se sale. • Resistance es la otra gran saga de disparos y ciencia ficción.	GRÁFICOS [illegible]	97	
		SONIDO [illegible]	94	
Lo peor		DURACIÓN [illegible]	91	
[illegible]		DIVERSIÓN [illegible]	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

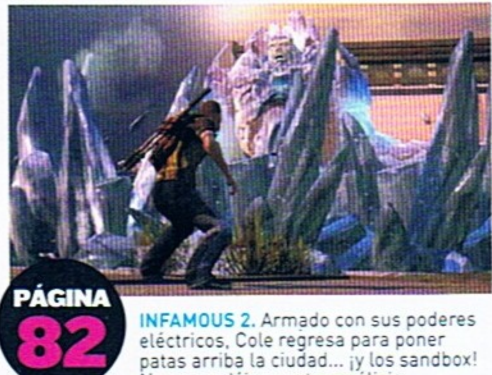
▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 78

ZELDA OCARINA OF TIME 3D. Hace 13 años, esta aventura marcó un hito en la historia de los videojuegos. ¿Podrá repetirlo ahora en su versión portátil y en tres dimensiones?



PÁGINA 82

INFAMOUS 2. Armado con sus poderes eléctricos, Cole regresa para poner patas arriba la ciudad... ¡y los sandbox! No os perdáis nuestro análisis.



PÁGINA 84

DUKE NUKEM FOREVER nos ha hecho esperar más de diez años, pero por fin lo hemos jugado a fondo y os ofrecem[os] el análisis más completo. ¡Yeah baby!

EN ESTE NÚMERO...

PlayStation 3

Alice Madness Returns... 86
Duke Nukem Forever 84
Dungeon Siege III 90
Hunted 92
InFamous 2 82

Xbox 360

Alice Madness Returns... 86
Duke Nukem Forever 84
Dungeon Siege III 90
Hunted 92

Nintendo 3DS

Resident Evil The Mercenaries 3D............... 88
Zelda Ocarina of Time..... 78

Otros lanzamientos 94

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

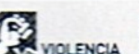
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

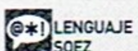
ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM



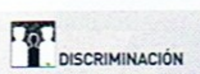




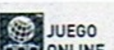














3 ■ Aventura de acción ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

La aventura que nos hizo crecer

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Dicen que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero si hace años hubiéramos podido ver Hyrule en unas 3D semejantes, no dudaríamos en tocar la Canción del Tiempo para viajar al presente.

■ **SI LA OCARINA SIGUE ESTANDO AFINADA** en vuestra memoria, imaginad que pulsáis esta combinación de botones en el mando de Nintendo 64: C-derecha, A, C-abajo; C-derecha, A, C-abajo. Si jugasteis al título original, esta melodía os transportará a la infancia de vuestro Link interior; si ni siquiera os suena, estáis a punto de emprender un viaje que os hará crecer como jug… "¡¡Hey, el Árbol Deku te ha convocado!!". Vaya, es la primera vez que nos interrumpen un análisis, pero se ve que algunas cosas no han cambiado, y Navi es una de ellas. De hecho, sus gritos nos despiertan de una pesadilla premonitoria, en la que un malvado ser destierra a la Familia Real para sumir Hyrule en las tinieblas. Solo Link puede evitar que Ganondorf se apodere de la poderosa Trifuerza, y para ello deberá hacerse un hombre tras empuñar la Espada Maestra, mientras recorre regiones llenas de razas a las que ayudar, mazmorras plagadas de monstruos y tesoros ocultos.

→ **HISTORIA Y DESARROLLO SIGUEN INTACTOS,** aunque su envoltorio visual se ha renovado a tal nivel, que hemos tenido que desempolvar nuestra N64 para comprobar si ciertas zonas, enemigos y secuencias eran





EL APARTADO TÉCNICO reproduce entornos inmensos forrados de texturas de gran calidad.



LA TÁCTIL reúne los iconos de items y el mapa en una cómoda interfaz.



LOS OBJETOS se asignan a los botones táctiles (I y II) y analógicos con el dedo.


LOS RAYOS DE LUZ se proyectan a través de los ventanales de un modo muy natural.

La realidad es subjetiva

Gracias al giroscopio de 3DS, apuntar resulta tan intuitivo como hacerlo con la propia consola, al igual que mirar alrededor con la vista en primera persona. La precisión es mucho mayor frente al stick.


LOS RETOS DE TIRO son la ocasión ideal para comprobar las ventajas de este control y entrenar de cara a la aventura.


CONTROLAR A EPONA con el stick mientras apuntamos con el arco ya no es incompatible... siempre que no os hagáis un lío.





PROFUNDIDAD DE CAMPO

Aunque no pueda apreciarse sobre papel, el efecto 3D os va a dejar embobados durante todo el juego.

1. LA LLANURA se abre ante nosotros como un espacio kilométrico, donde percibimos la lejanía del horizonte.
2. LOS LARGOS PASILLOS transmiten una gran sensación de inmersión.
3. LOS PUEBLOS están rodeados de paisajes como este, presidido por la Montaña de la Muerte.

los mismos. En este sentido, sus prodigiosas 3D nos sumergen en un universo de sensaciones inexploradas: la magia de las partículas de hada o los copos de nieve flotando hacia la pantalla, la calidez medieval de la ciudadela, el vapor que emana de las cascadas, los reflejos sobre el mármol del templo y el hielo, la cambiante iluminación...

Sumadle a este bucólico cuadro una paleta de colores vivos, texturas tan nítidas que parecen reales e infinitos detalles enmarcados en un mundo rebosante de vida (y muerte, cuando toca), donde las animaciones no se quedan atrás. Los andares de los carpinteros del Pueblo Kakariko son de traca, sin dejar de lado el rumiar de las vacas o los tics de los aldeanos, pero quienes se llevan el premio al realismo son Link y Epona, cuya solidez nos ha dejado más que satisfechos. ▸▸

Link

HÉROE DEL TIEMPO, emisario de la Familia Real y recadero del pueblo a tiempo parcial; también deberá aprender a usar nuevas armas, técnicas de combate y melodías mágicas.

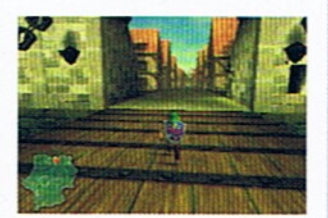


Un regalo para nuestros ojos

Para sorprender a los fans y deleitar a los recién llegados, Nintendo ha envuelto la esencia del título original con un sinfín de nuevos detalles visuales, aunque el diseño de los mapeados no ha variado.



LOS PRECIOSOS VÓRTICES que salen por detrás de Link al tocar una canción tienen efecto 3D y aportan un toque de sublimidad.



LAS TEXTURAS renderizadas han dado paso a otras mucho más nítidas y detalladas; fijaos en la entrada del castillo.



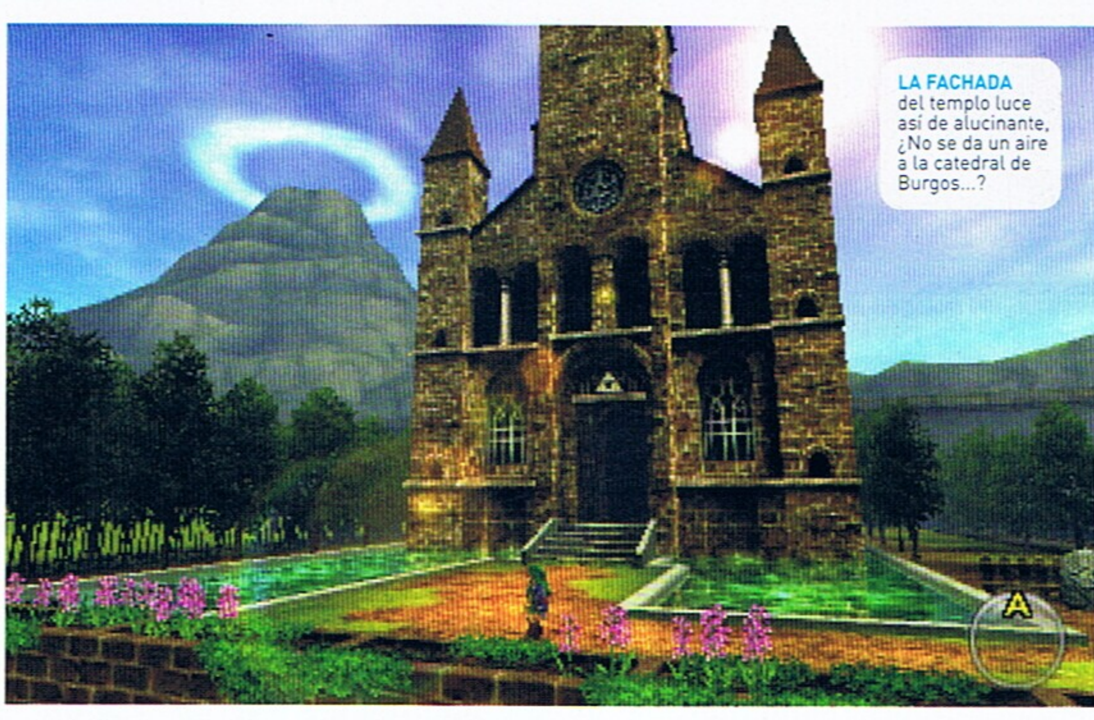
LAS CASAS Y TIENDAS han sido totalmente redecoradas con todo tipo de muebles, estantes y posters. Y ojo a la iluminación...



LAS DIVERSAS RAZAS del mundo nos van transmitiendo sus habilidades: están los zora, los goron, las ladronas gerudo...



LA PRINCESA ZELDA nos enseña a tocar las melodías más importantes, aunque hay un total de doce distintas.



LA FACHADA del templo luce así de alucinante. ¿No se da un aire a la catedral de Burgos...?

Sheik

Este enigmático personaje guiará a Link en su etapa adulta, enseñándole canciones para acceder a los cinco templos ocultos.

Entre las novedades destaca el ingenioso uso del giroscopio, que nos permite mover la consola como si fuese el propio tirachinas, el arco o el gancho, lo que mejora sensiblemente (y nunca mejor dicho) nuestra puntería, de una forma muy natural. Además, gracias a la interfaz táctil podemos consultar el mapa sin interrumpir la acción, aunque esto también podría haberse aplicado al inventario de items. La segunda gran novedad es el sistema de pistas a través de breves videos, aunque por suerte para los puristas, su uso es opcional.

→ LOS EXTRAS MÁS INTERESANTES llegan al completar la aventura: aparte del anecdótica opción de rejugar las batallas contra los jefes, nos espera el desafiante *Zelda Master Quest* en modo espejo, con nuevas zonas, objetos reubicados y enemigos chunguísimos. Eso sí, es una pena que no esté abierto de inicio.





LA VARIEDAD DE CRIATURAS es enorme: desde esqueletos hasta arañas o medusas, cada uno con sus puntos débiles.



RELACIONARSE CON LOS ALDEANOS es imprescindible para conseguir recompensas, tales como piezas de corazón.



FIJAMOS A LOS ENEMIGOS con el gatillo lateral izquierdo, mientras nos movemos alrededor de ellos para atacarlos.

Maestros y principiantes

Entre los nuevos contenidos encontramos modos y opciones dirigidas a ambos tipos de jugador: los veteranos que se las saben todas, y los que se quedan atascados en la casa de Link. Para los primeros, está el exigente Master Quest y el modo Boss Challenge; para los inexpertos, una guía de pistas en forma de breves vídeos explicativos.



LAS PIEDRAS SHEIKAH ofrecen "visiones" sobre objetos ocultos, atajos y formas de completar puzles o misiones. Es opcional.



AL TEMPLO DEL AGUA se han añadido rutas de colores para ayudarnos a orientarnos mejor, un detalle que hacía mucha falta.



EL DESAFÍO DE LOS JEFES aparece al acabar la aventura, y nos permite luchar contra todos los jefes, juntos o por separado.

NOSTALGIA Y TECNOLOGÍA SE UNEN EN UN MUNDO REBOSANTE DE DETALLES





MASTER QUEST es la versión que se incluyó con la edición especial de Wind Waker, aunque esta vez el modo espejo afecta a todo el juego.

Y, por último, tenemos la traducción al castellano, esa que tanto echamos en falta en su día. Todos los textos conservan cada uno de los matices cómicos, dramáticos y emotivos que hicieron tan grande al guión original. Es un motivo más para reunir a dos generaciones de "Links" en torno al juego que se convirtió en leyenda, como si el tiempo no hubiese pasado entre ambos héroes: jóvenes kokiri y adultos curtidos en mil batallas.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las fabulosas 3D**, junto a la evolución gráfica, llena de detalles minuciosos.
- **Sus novedades**, desde el acertado uso del giroscopio hasta la ansiada traducción.

Lo peor

- **No deja de ser un remake**, cuya historia ya no impacta como lo hizo en 1998.
- **Master Quest** no está disponible desde el principio, lo que obliga a pasarse el juego.

Alternativas

- **Zelda: Link's Awakening DX**, es un buen complemento nostálgico, ya disponible en la eShop por 6 euros.
- **Zelda Spirit Tracks** es la último *Zelda* de DS, sin olvidarnos del gran *Phantom Hourglass*.

GRÁFICOS Mucho más nítidos, sólidos y detallados. El efecto 3D es espectacular.	92
SONIDO Su banda sonora es magistral, aunque ciertos efectos ya suenan desfasados.	91
DURACIÓN De 30 a 40 horas para la aventura; más del doble para Master Quest.	96
DIVERSIÓN Su variedad de situaciones, escenarios y misiones lo hacen intemporal.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Adaptar una obra maestra como *Ocarina* a la tecnología de 3DS es el mejor homenaje que se le podía rendir no sólo a *Zelda*, sino a todos los que amamos los videojuegos. Una experiencia cargada de emociones, donde las 3D cobran más valor que nunca.

16 ■ Aventura de acción ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







PODERES NADA "CORRIENTES"

La electricidad nos convierte en auténticos superhéroes. Esto es una muestra de los poderes que están a nuestro alcance:

1. LA ELECTRICIDAD nos permite lanzar distintos tipos de proyectiles y golpear con más fuerza. También podemos extraer energía de cualquier aparato conectado a la red para recuperarnos. Alrededor de la mitad del juego, combinamos nuestras habilidades con hielo o fuego.

2. PARA DESPLAZARNOS por la ciudad "surfeamos" sobre los cables del tendido eléctrico o utilizamos un rayo repulsor para planear. También podemos subirnos al techo de coches y tranvías o, simplemente, trepar y saltar desde cualquier edificio.

3. LAS DESCARGAS ELÉCTRICAS también sirven para reanimar a los civiles heridos o devolver la energía a determinadas zonas de la ciudad (disparando un misil tesla a los generadores que están apagados).



TENEMOS LIBERTAD para recorrer la ciudad, usar nuestros poderes y ser héroes o villanos.

El poder... ¿corrompe?

INFAMOUS 2

A la hora de la verdad, lo que diferencia a héroes y villanos no son sus poderes, ni un traje más molón, sino su capacidad para ayudar a los demás o "ayudarse" a sí mismos.



Cole McGrath

Nuestro héroe se encuentra en una encrucijada. Cuanto más poderoso se vuelve, más peligro representa para los ciudadanos de New Marais.

■ **COLE McGRATH CONOCE DE CERCA EL DRAMA** de ser diferente. Sus poderes eléctricos le han colocado en la difícil situación de "salvar" la ciudad de New Marais (la versión jugable de Nueva Orleáns), por donde campan a sus anchas grupos paramilitares, mutantes y una enorme bestia. Pero su peor enemigo es él mismo, ya que durante todo el juego se enfrenta a una serie de decisiones morales que marcarán su destino. Todas las misiones del juego se pueden cumplir "por las buenas" o de un modo más egoísta (lo que nos otorga puntos de karma positivos o negativos, modifica nuestro aspecto y determina el rumbo de la historia).

Pero este no es el único aspecto en que *Infamous* ha madurado respecto al juego anterior. La navegación por la ciudad resulta más fluida. Podemos deslizarnos por los cables del tendido eléctrico, planear o trepar (utilizando un solo botón) y recorrer zonas muy variadas; desde los pantanos, a una vieja fortaleza, pasando por el cementerio... donde se respira el ambiente de Luisiana.

→ EL ESTILO DE LOS CÓMICS IMPREGNA EL DESARROLLO. No solo se trata de una cuestión visual (algunas secuencias están narradas mediante viñetas en movimiento), sino que la trama va subiendo de ritmo hasta alcanzar un clímax de destrucción y espectáculo memorable. A todo esto





NO ESTÁ BASADO EN NINGÚN CÓMIC, pero las referencias son abundantes, tanto en el aspecto, como en el ritmo narrativo.



LOS COMBATES cuerpo a cuerpo se han resuelto de un modo espectacular, con una cámara más cercana.



LA BESTIA SE ACERCA a New Marais, pero no es el único jefe final con que nos enfrentamos.

Bienvenidos a la ciudad

New Marais es una ciudad enorme, dividida en tres distritos, con un estilo diferenciado y sus propios peligros. Toda la ciudad está plagada de misiones secundarias y secretos por descubrir, como las palomas mensajeras o los fragmentos de artefacto.



EL CENTRO DE NEW MARAIS está tomado por los paramilitares. Su arquitectura y los edificios más emblemáticos (como Ville Cochon o S. Ignatius) recuerdan a Nueva Orleáns.



LOS PANTANOS y las ruinas (inspiradas en los vecindarios más castigados por el huracán Katrina) son una zona muy salvaje, con nuevos peligros como el agua y los mutantes.

LAS DOS CARAS DEL HÉROE se revelan según nuestras acciones. Cada uno de los "karmas" nos da acceso a poderes exclusivos (que están perfectamente equilibrados) e implica pequeños cambios en la historia. Nuestro aspecto y la ropa también cambian ligeramente.





ayuda un buen apartado técnico y un elenco de personajes secundarios típicos, pero muy efectivos.

Infamous 2 no tiene un modo multijugador, pero es muy rejugable, ya que cada vez que aceptamos una misión se bloquea la "opuesta". Las tareas secundarias son variadas y están bien integradas en el desarrollo, y además, nos ofrece un editor que nos permite diseñar nuevas aventuras y colgarlas en la red para compartirlas con otros usuarios. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El karma,** que le da una dimensión más profunda a todas nuestras decisiones.
- **Los poderes de Cole,** son variados, espectaculares y se pueden mejorar (y combinar).

Lo peor

- **No tiene multijugador,** aunque podemos compartir niveles con otros usuarios.
- **Historia y personajes** son demasiado "típicos", como corresponde a los cómics.

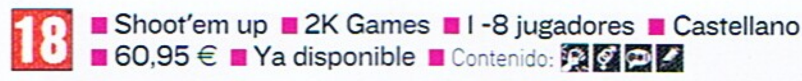
Alternativas

- **GTA IV** es el mejor "sandbox" urbano que existe. Se encuentra a precio reducido (e incluye dos expansiones).
- **Prototype** es otro juego abierto, con superpoderes y una ambientación más oscura.

GRÁFICOS Cole se mueve por una ciudad enorme, detallada y con "personalidad".	91
SONIDO Un buen doblaje, que se completa con una banda sonora solvente.	86
DURACIÓN Las dos vertientes del karma superan 20 horas, y queda el editor.	89
DIVERSIÓN Un "sandbox" que crece en intensidad a medida que avanzamos.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

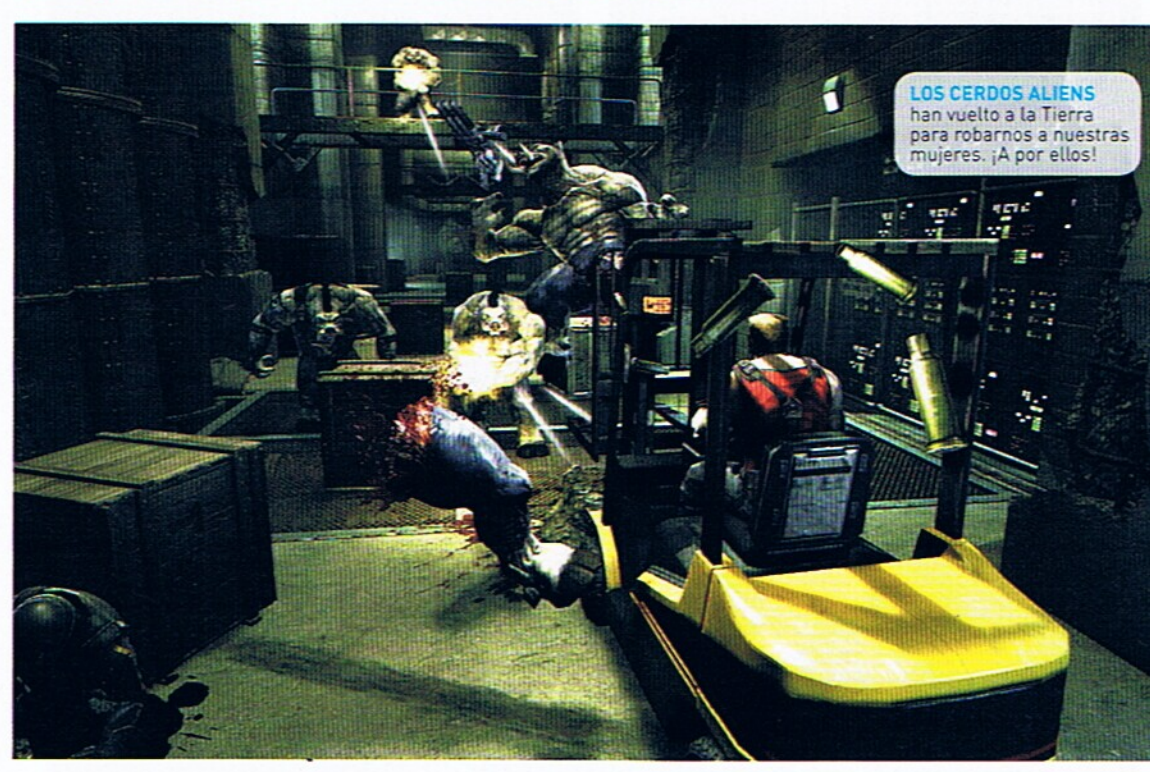
Todos los defectos de *Infamous* se han resuelto en esta secuela. La navegación por la ciudad es más rápida y divertida, las decisiones morales añaden profundidad, y el juego crece en intensidad hasta una resolución épica.











LOS CERDOS ALIENS han vuelto a la Tierra para robarnos a nuestras mujeres. ¡A por ellos!

SOY CHULO, EGO EXISTO

Para aumentar la energía de Duke no hay nada mejor que vacilar un poco. Interactuando con montones de elementos del escenario subimos nuestro ego:

1. **MEAR** no solo es divertido y extraño en un videojuego, sino que además aumenta el ego de Duke. Y es que eso de liarte a tiros con cientos de aliens con la vejiga a punto de reventar no es algo propio de nuestro protagonista.
2. **ALGUNOS PUNTOS DE EGO** no son tan evidentes, y requieren que nos lo curremos un poquito más. En esta, por ejemplo, tenemos que coger una rata de uno de los armarios de la cocina y freírla en el microondas. Como podréis observar, es un juego solo para mayores con un buen estómago.
3. **LOS DESAFÍOS INTERACTIVOS** nos invitan a participar en minijuegos más extensos. Podemos probar suerte en unas tragaperras, jugar al póquer, al pinball, al air hockey... aunque la verdad es hay algunos mejor realizados que otros. Una vez más, el control nos echa para atrás al jugarlos.

¡Despídete del Rey, nena!

DUKE NUKEM FOREVER

Duke es irreverente, macarra, soez y tiene ganas de volver a aplastar cabezas de alien tras 14 años en el limbo, pero... ¿está a la altura de lo esperado?

VUELVE UNA DE LAS SAGAS que los jugadores "viejunos" recordamos con mayor nostalgia. El protagonista de aquellas aventuras, Duke, sigue igual de macarra, de chulo y de divertido que por aquel entonces. Lo malo es que el juego en algunos aspectos también parece haberse quedado en el pasado. Y es que el apartado técnico, con unas texturas casi planas, unas animaciones a lo "we are the robots" o unos efectos de luz casi inexistentes debería ser delito. Delito que podríamos perdonar si esas sensaciones no se trasladasen a nuestro pad, ya que el control, en el que las pulsaciones de los botones tardan en trasladarse a la pantalla es, junto con los interminables y constantes tiempos de carga, lo más frustrante del título.

→ PERO NO TODO ES MALO, nos ha encantado la barra de Ego, que es la energía de Duke. Va aumentando al interactuar con determinados elementos del entorno, como meter una rata en un microondas o pedirle un baile especial a una "stripper". Encon-

Duke

...oge a Stallone, ...chwarzenegger y a ...ruce Willis, mézclalos ... una batidora y todavía ... quedarás corto. Duke es ...ucho más chulo que ellos.





BEBER CERVEZA no solo nos hace tener una enorme barriga, sino que nos vuelve más resistentes a los ataques.



LOS JEFES FINALES son duros y gigantescos. Nada que no puedan remediar unas decenas de misiles en toda la cara.



LOS MOMENTOS DE TORRETA son bastante numerosos y facilones.

Yo no salgo de casa sin mi pipa

El arsenal de Duke es realmente variado. Por un lado tenemos armas convencionales, como escopetas, pistolas o ametralladoras, pero también podemos usar juguetitos más chulos, como el rayo reductor, el congelador... ¡Mola!

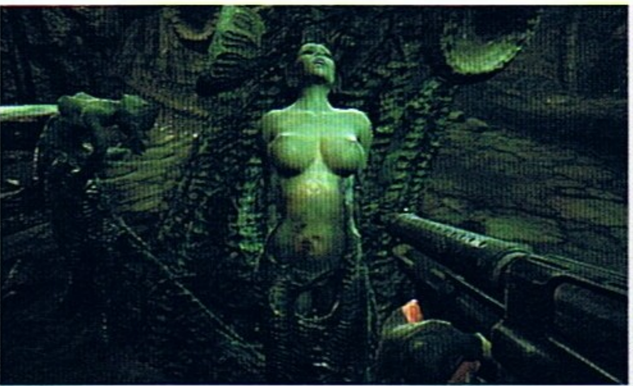


ARROJADIZAS: Podemos usar unas bombas caseras que luego detonamos con las llaves del coche o unas minas que podemos "pegar" a los enemigos para nuestro deleite.



LAS ARMAS FRIKIS nos permiten hacer "chiquiticos" a los enemigos para luego pisotearlos, o congelarlos para luego romperlos en pedazos de una patada, por ejemplo.

PIBAS, PIBAS, PIBAS Y MÁS PIBAS. El juego es para mayores de 18, tanto por la violencia y el gore como por la abundancia de topless femeninos. El caso es que siempre hay una buena excusa para ver a las chavalas en cueros, ya sea a lo alien (izq.) o por puro regocijo (derecha.).





trar todos estos elementos nos mantiene picados, al igual que los numerosos gags, algunos más divertidos que otros. La variedad de situaciones: mezcla de disparos, plataformas, minijuegos y algunos puzles (de físicas, al estilo de *Half-Life 2*) también enganchan. Por eso es una pena que una de las sagas con más personalidad y más originales del panorama "videojueguil" no haya sabido adaptarse a los nuevos tiempos como nos gustaría.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El humor** de los gags y los objetos de ego tiene momentos realmente divertidos.
- **El carisma** del personaje y del universo que le rodea nos sigue gustando mucho.

Lo peor

- **Los tiempos de carga** son muy largos y frecuentes, de más de 40 segundos.
- **El apartado técnico** es de muy bajo nivel. Demasiado bajo para estos tiempos.

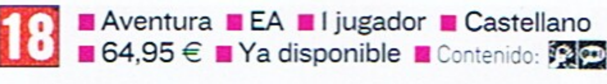
Alternativas

- **Bulletstorm** tiene un estilo macarra parecido y un planteamiento arcade tan frenético.
- **Serious Sam HD,** el remake del clásico de 2001, es igual de gamberro, pero resulta mucho más simplón.

GRÁFICOS Las texturas, los efectos y las animaciones están a muy bajo nivel.	65
SONIDO Las voces en castellano están bien, pero las músicas son repetitivas.	79
DURACIÓN La historia dura unas 15 horas y además tiene modo online.	85
DIVERSIÓN La variedad y el humor nos enganchan, pero el control es deficiente.	76
PUNTUACIÓN FINAL	**76**

Valoración

El gancho del juego está en el carismático personaje y en el sentido del humor provocador y salvaje, en un desarrollo muy variado. Pero, el juego padece de un control impreciso y unos flojetes gráficos que le alejan de los grandes del género.



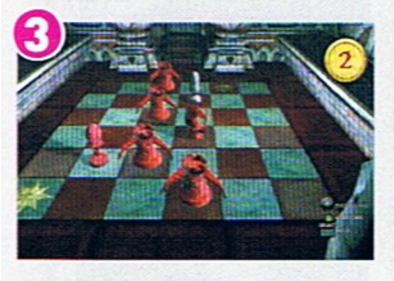
18 ■ Aventura ■ EA ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



ESTA AVENTURA hace una reinterpretación del cuento de Lewis Carroll con un desarrollo lleno de oscuridad y desenfado.







LA TIERRA DE LA DIVERSIÓN

La locura de Alice la lleva a dar increíbles paseos por un País de las Maravillas que ha caído en la desgracia, pero donde puede haber pistas sobre su trágico y olvidado pasado:

1. LAS PLATAFORMAS son la base del juego. Alice puede encadenar varios saltos y "planear" con su falda para llegar lejos. Muchas veces hay que combinar esa habilidad con el uso de diversos interruptores.

2. LOS COMBATES nos enfrentan a enemigos tan variopintos como teteras con forma de araña, duendes con tenedor en ristre, cangrejos-cañón, avispas samurái... Cuando le queda poca vida, Alice puede activar el modo "Histeria" para volverse invencible.

3. LOS PUZLES ponen a prueba nuestra habilidad mental. Hay que superar pequeños tableros de ajedrez, reconstruir cuadros con un número limitado de movimientos o responder algunas preguntas.

El paraíso de la demencia

ALICE MADNESS RETURNS

Olvidaos de la Alicia feliz que viajaba al País de las Maravillas. Ahora, la chica hace gala de su locura en este cuento adulto mientras recuerda su pasado.

■ **ALICE LIDDLE PASÓ 10 AÑOS EN UN PSIQUIÁTRICO,** tras un incendio que acabó con la vida de toda su familia. Ahora, intenta recuperar la cordura volviendo al País de las Maravillas, en esta oscura reinterpretación del cuento de Lewis Carroll. Armada con un cuchillo jamonero y muy cabreada, esta Alice protagoniza una pesadilla repleta de saltos, golpes y sangre.

Alice Madness Returns es una aventura que combina con acierto tareas de lo más variadas. Las plataformas son el eje en torno al que pivota todo, pero tampoco faltan los combates, en los que hay que hacer uso de armas tan alocadas como un molinillo de pimienta, una tetera o un paraguas. A eso se añaden los numerosos puzles y minijuegos, como el ajedrez, algunos acertijos o zonas en 2D. En las secciones de plataformas, el control responde a la perfección, pero en las peleas se echa en falta un sistema de combos un poco más elaborado.

→ EL ASPECTO VISUAL GÓTICO es una de las señas de la aventura. Los personajes, como el Gato de Cheshire o la reina de corazones, lucen un aspecto tan tétrico como divertido. En cuanto a los escenarios, hay bosques, el océano, un cielo surcado de cartas, una casa de muñecas... Pese a su colorido, son bastante lineales y no cuentan con demasiado detalle, a lo que se une algún tirón debido a los repentinos tiempos de carga.

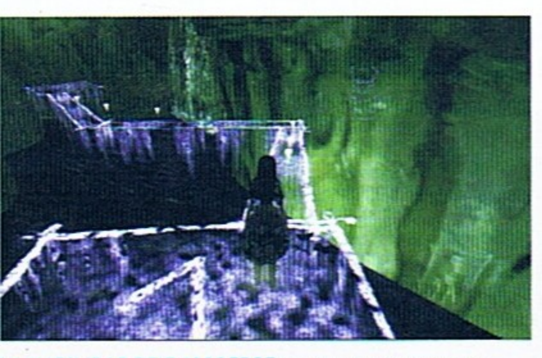


Alice

Diez años atrás, su familia murió en un incendio del que ella logró salvarse. Ahora, busca saber qué pasó exactamente aquel día.







LA HABILIDAD DE ENCOGERSE es clave para encontrar caminos ocultos y plataformas aparentemente invisibles.



LOS MINIJUEGOS nos ponen en tesituras como manejar este barco al tiempo que disparamos y lanzamos bombas.



HACERSE GIGANTE permite derribar, a base de manotazos, las torres que hay en los dominios de la reina de corazones.

El poder de lo hilarante

Desde un paraguas hasta bombas con forma de conejo, las armas con que Alice debe defender su vida no son nada convencionales. Las principales cuentan con cuatro niveles de mejora, siempre que tengamos dinero para apoquinar:



ESPADA VORPAL Y CABALLITO. Son armas para el cuerpo a cuerpo, de modo que el caballito también permite romper superficies frágiles para abrir nuevas rutas de avance.



MOLINILLO Y CAÑÓN. La munición del primero son bolas de pimienta; la del segundo, té hirviendo. Con estas dos "pistolas" se le puede hacer mucha pupa a los enemigos.

CIERTAS ZONAS nos sitúan en una perspectiva visual diferente. En algunas, hay que saltar como si de un plataformas de "scroll" lateral se tratara (izquierda). ¿Y os suena aquello de "que le corten la cabeza"? Hay una sección del juego relacionada con el asunto (derecha).





En total, disfrutamos de seis capítulos, que suponen unas 13 horas de diversión y en los cuales no faltan referencias al cuento, como cabezas cortadas, la transformación en gigante o las cosas invisibles. Por otra parte, el juego incluye un código para descargar *American McGee's Alice*, la precuela que salió en PC hace 11 años. Que no os engañe su aparente aspecto infantil: si queréis una aventura original, esta locatis de Alice es un partidazo.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La mezcla** de combates, plataformas, minijuegos y puzles asegura diversión pura.
- **La ambientación** del País de las Maravillas, con su humor y su toque tétrico.

Lo peor

- **Los escenarios** no ofrecen un aspecto demasiado detallado a nivel gráfico.
- **Le faltan jefes finales.** En realidad, solo encontramos uno serio en todo el juego.

Alternativas

- **Castlevania: Lords of Shadows** aúna a la perfección saltos y combates.
- **God of War 3,** solo en PS3, es imprescindible.
- **Alice in Wonderland,** para DS, es otra reinterpretación del cuento.

GRÁFICOS	Los personajes lucen bien, pero los escenarios podrían dar más de sí.	80
SONIDO	Las voces en castellano son graciosas, y la música no desentona.	85
DURACIÓN	La aventura dura 13 horas. Además, podemos descargar la precuela.	81
DIVERSIÓN	Original y muy variado aunque hay momentos en los que decae.	85
PUNTUACIÓN FINAL		**84**

Valoración

El clásico cuento de Alicia en el País de las Maravillas se reinventa con tintes tétricos y elementos surrealistas para dar pie a una aventura llena de saltos, combates y puzles que no defrauda, aunque gráficamente no sea un portento.







MATANZAS A CONTRARRELOJ

Las misiones consisten en derrotar a oleadas de infectados en escenarios cerrados, mientras buscamos firmar la mejor puntuación posible:

1. **LA ACCIÓN** se desarrolla en tercera persona, pero al apuntar con algunas armas la perspectiva pasa a primera persona. La clave es encadenar combos de muertes para que el multiplicador de puntos se dispare.
2. **EL CRONÓMETRO** juega en nuestra contra. Para aumentarlo hay que golpear los monolitos desperdigados por los escenarios. También recibimos algunos segundos extra si derrotamos a un enemigo cuerpo a cuerpo.
3. **HAY 8 PERSONAJES:** Chris Redfield, su hermana Claire, Jill Valentine, Hunk, Jack Krauser, Rebecca Chambers, Albert Wesker y Barry Burton. Cada uno de ellos cuenta, además, con un traje alternativo.



18 ■ Acción ■ Capcom ■ 1 -2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 45,95 € ■ 1 de julio ■ Contenido:



LOS DISPAROS a ritmo de frenesí se han adueñado del lugar. Si queréis vivir, más os vale ser de gatillo fácil.

Acaba rápidamente con la infección

RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D

¿Os cuesta levantaros para ir a trabajar? Imaginad "ganarse el pan" eliminando oleadas de infectados... ¡y sin descanso para el bocadillo!



Chris Redfield
El protagonista de la última entrega de la serie es un hombre de acción. Su arsenal básico consta de pistola, escopeta y rifle.

■ **LAS BALAS INUNDAN NUESTRAS 3DS** con un *Resident Evil* que olvida la exploración, los puzles y el miedo para ceder paso a la acción, con una adaptación del modo Mercenarios que ya disfrutamos en la cuarta y la quinta entrega de la saga. Quienes ya lo jugaron en su día no encontrarán grandes novedades, ya que la mecánica y los escenarios son los mismos, pero sigue siendo igual de divertido.

El apartado gráfico raya a un gran nivel, con buenos modelados de los personajes y escenarios bastante amplios. El control se ha remozado, de modo que ahora podemos caminar y disparar al mismo tiempo, lo que ahorra muchos "abrazos no deseados", si bien a veces se hace incómodo pulsar tanto botón al mismo tiempo. Por su parte, la pantalla táctil permite cambiar de arma, recargar o usar hierbas curativas, sin tener que acceder al típico y engorroso menú.

→ **ENTRE LOS PERSONAJES, HAY "FICHAJES"** como Rebecca Chambers y Barry Burton, inéditos hasta ahora en el modo Mercenarios. Sin embargo, se han perdido otros como Leon, Ada Wong o Sheva Alomar. La I.A. de los enemigos comunes deja un poco que desear, aunque se compensa con la de los esporádicos "minijefes", que nos tumban de un golpe.

Hay cerca de 30 misiones, aunque no suelen durar más de 6-7





EL SISTEMA DE APUNTADO es muy intuitivo. Además, podemos caminar al mismo tiempo que afinamos la mirilla.



LOS ESCENARIOS son los que vimos en *Resident Evil 4* y *5*: Pueblo, Asamblea pública, Cubierta de barco, Castillo...



EL COOPERATIVO, local u online, es uno de los puntos fuertes. Compartir cacería es todo un vicio.

Material de destrucción

Cada personaje tiene sus propias características, en especial en lo que a las armas se refiere. La munición suele aparecer al derrotar enemigos, pero no conviene malgastarla a la ligera, porque cada rival requiere al menos dos o tres tiros para sucumbir:



LAS ARMAS DE FUEGO son las protagonistas: pistolas, rifles, ametralladoras... Tampoco faltan a la cita las granadas, las bombas de proximidad, los cuchillos o el arco de Krauser.



LAS HABILIDADES son características especiales que asignamos a cada personaje, como mayor porcentaje de golpes críticos, ataques eléctricos, mayor defensa...

LOS MINIJEFES siembran el terror en cuento asoman la nariz por el escenario. De vez en cuando, hay que hacer frente a tipejos armados con motosierras, verdugos con hacha, ciegos con zarpas afiladas como cuchillas (izquierda), forzudos con torretas e incluso escorpiones voladores (derecha).





minutos y repiten escenarios. Eso sí, seguramente os picaréis y las repetiréis una y otra vez para lograr la puntuación más elevada. Por cierto, si el juego os llama por la demo que incluye de *RE: Revelations*... sabed que no dura ni 5 minutos y que apenas nos deja matar a tres míseros enemigos. Estos mercenarios os harán descargar adrenalina, pero no dejan de ser un "minijuego" que, en su día, formó parte de aventuras mucho más completas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es muy adictivo.** Siempre querréis mejorar un poco más vuestra puntuación.
- **El control** responde bien y vencer a algunos enemigos supone todo un reto.

Lo peor

- **Es una adaptación** de un modo de juego ya visto en *Resident Evil 4* y *5*.
- **La demo** de *Resident Evil Revelations* que incluye dura menos que un suspiro.

Alternativas

- **Zelda: Ocarina of Time 3D** es la mejor aventura de la hornada inicial de títulos de la consola. Imprescindible.
- **Splinter Cell 3D** tiene cierto componente de disparos, aunque está a un nivel muy inferior.

GRÁFICOS De lo mejor que se ha visto en la remesa inicial de títulos de 3DS.	90
SONIDO Las pocas voces están en inglés y las melodías acompañan bien.	80
DURACIÓN Hay solo 30 misiones, muchas de las cuales son un simple tutorial.	75
DIVERSIÓN Apretar el gatillo es pura diversión... pero no es un *Resident* al uso.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

La mezcla de acción y disparos es magnífica, con buen control y buenos gráficos. Ahora bien, no deja de ser un "minijuego" de la saga reciclado y adaptado a 3DS como si fuera un juego completo... cuando, obviamente, no lo es.







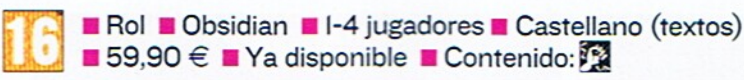
PURO ROL DE MAZMORRAS

Mezcla detalles de los últimos juegos de rol, como los diálogos, compañeros que reaccionan a nuestras decisiones,etc... con los elementos típicos del rol clásico de mazmorras:

1. **LA HISTORIA** está bastante vista, es el típico argumento épico que hemos visto decenas de veces, con reinos enfrentados, traiciones,... Además no hay escenas de vídeo, ya que nos la cuentan a través de estos dibujos a lo "Señor de los Anillos".

2. **LOS 4 PERSONAJES** tienen sus habilidades propias. Al principio elegimos entre uno de ellos y el resto se nos van uniendo a lo largo de la aventura. Además podemos ganarnos la confianza de cada uno de ellos según nuestras decisiones.

3. **INVENTARIO INFINITO.** La cantidad de objetos para el equipamiento disponibles es alucinante, y como hay límite para los que podemos llevar, tenemos que dejar algunos por el camino o transformarlos en oro en los menús.



16 ■ Rol ■ Obsidian ■ 1-4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 59,90 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LOS DESCENDIENTES DE LA 10ª LEGIÓN son los únicos capaces de salvar el mundo de Ehb de un horrible final.

Cuatro héroes para cuatro mandos

DUNGEON SIEGE III

Quien tiene un amigo, tiene un tesoro. Y quien tiene tres, no tardará en conseguir una espada mágica, un arco élfico y pociones para aburrir.



Katarina

Esta bella combatiente, es hermana de otro de los "protas", Lucas. Ambos son descendientes de la décima legión y tienen el destino de Ehb en sus manos.

■ **PARECE QUE LOS MUNDOS DE FANTASÍA** nunca viven en paz. El argumento de *Dungeon Siege III* es el típico de la mayoría de juegos de rol medieval: encarnando a uno de los 4 personajes disponibles (cada uno con su estilo, armas y habilidades propias) debemos reunir a los otros 3 para salvar el mundo de Ehb mientras recorremos su extenso universo y afrontamos misiones de todo tipo.

Como viene siendo costumbre en la última generación, también podemos tomar decisiones, lo que va moldeando los derroteros por los que transcurre la aventura, y aunque el argumento está muy manido, el desarrollo en sí lo está mucho menos, especialmente hablando de consolas.

→ **Y ES QUE LA MEZCLA DE GÉNEROS ES LO MEJOR.** Por un lado, un sólido sistema de combates tipo "hack and slash"; por otro, una evolución del personaje muy completa, y por último, un extensísimo inventario (un clásico de los juegos de mazmorra como *Diablo*). Esto hace que se nos pasen las horas casi sin darnos cuenta, tratando de mejorar a nuestro héroe, lanzando hechizos o recorriendo las mazmorras





LOS JEFES FINALES son duros, así que a veces debemos hacer otras misiones para subir de nivel y ser más fuertes.



DURANTE LOS DIÁLOGOS ELEGIMOS las preguntas y respuestas que queremos dar. A veces influyen en la trama.



LAS CRIATURAS rivales son tan variadas como típicas: esqueletos, arañas,gusanos...

Dando una vuelta por Ehb

La exploración es otro de los elementos fundamentales de la aventura. Podemos seguir el camino que nos lleva al siguiente objetivo de la misión, pero lo mejor es desviarse un poco para conseguir los mejores objetos y obtener más exp:



ROL PARA TODOS: Una línea de puntos amarillos nos indica el camino a seguir en cada una de las misiones, por si nos perdemos, cosa poco posibles.



LAS MAZMORRAS están repletas de items. Hay que recorrer cada rincón y resolver pequeños puzles para conseguir los mejores objetos. !Es mi tesoooroooooo... él vino a mí!

LAS NUMEROSAS BATALLAS son en tiempo real, y la verdad es que bastante entretenidas, sobretodo con más jugadores (izquierda). Además, la posibilidad de cambiar entre los 2 estilos de lucha de cada personajes aporta mucha profundidad a las peleas (derecha). .





en busca de un nuevo objeto de rimbombante nombre y mejores atributos. ¿Y entonces cuál es el problema?: pues que la historia no nos pica para avanzar, con lo que a mitad de la aventura ya estamos cansados de acabar con cientos de enemigos (tan originales como arañas gigantes) o de "peinar" las mazmorras. Además, el apartado gráfico no es ningún festín visual, lo que tampoco ayuda. Eso sí, si lo jugamos con amigos, el pique nos anima a seguir.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los combates multijugador** junto a 3 amigos online son la caña.
- **La cantidad de tesoros** nos tiene "picados".

Lo peor

- **Los gráficos** son más propios de un juego descargable online.
- **La historia** es tremendamente aburrida y no levanta nuestro interés.

Alternativas

- **Tomb Raider: The Guardian of Light** es menos rolero pero tiene una mecánica parecida y está muy barato.
- **Hunted: The Demon´s Forge** es otro buen exponente de rol de acción y cooperativo.

GRÁFICOS El motor está anticuado y las 2 cámaras no ofrecen el detalle deseado.	74
SONIDO Las voces son buenas pero en inglés y las músicas y efectos cumplen.	80
DURACIÓN La historia dura unas 40 horas y podemos rejugarla con los 4 héroes.	92
DIVERSIÓN En solitario es un poco "regulero", pero con amigos gana mucho.	79
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Más allá de un apartado técnico flojo y un argumento muy visto, poco malo hay que decir de este juego. El problema es que más acá de su duración y un gran multijugador, no destaca en nada. Ideal para los fans del género.

18 ■ Acción ■ Bethesda ■ 1 -2 jugadores ■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







ELIGE TU PROPIA HORDA

Una de las sorpresas más llamativas es el modo Crucible, clavadito al modo Horda de *Gears of War*, en el que podemos escoger a nuestro aire todos los parámetros de juego:

1. CONFIGURAD EL RECORRIDO A VUESTRO GUSTO. Aunque hay 21 mapas ya terminados, podéis elegir el recorrido, el número de salas en que estará dividido, el escenario de fondo, los items, etc... que tendrá el mapa.

2. ELEGID EL TIPO Y EL NÚMERO DE ENEMIGOS. Podéis elegir entre una simple araña o todo un capitán wargar, e incluso poner 100 enemigos de cada tipo para hacer tu horda interminable.

3. DADLES CAÑA CON UN COLEGA. Una vez que lo tengáis todo listo, solo os queda lanzaros a la "arena" con un amigo y aguantar vivos durante todas las hordas que hayáis programado.



LOS COMBATES de este juego de acción fantástica alternan el cuerpo a cuerpo y las coberturas.

La bestia y el más bestia

HUNTED THE DEMON´S FORGE

Qué más da que visitemos el futuro, la guerra moderna o la Edad Media. Lo único importante es que ellos salgan peor parados que nosotros.



E'lara

Esta rubia pechugona es mortífera usando el arco. Siempre anda gastándole bromas a Caddocc a costa de lo "blandengue" que es.

■ **LOS JUEGOS COOPERATIVOS ESTÁN DE MODA,** y nosotros estamos encantados. Esta vez nos llega un juego de acción con tintes roleros, ambientado en un mundo fantástico, y en el que vamos mejorando las habilidades del dúo protagonista: Caddoc, un guerrero tatuado y posiblemente hormonado y E´lara, una elfa con la "delantera" también hormonada. Aparte de su aspecto "exagerado", lo único que les diferencia es que el hombretón es perfecto en las distancias cortas y ella es letal desde lejos.

A la hora de la verdad, esto no tiene mucho peso, ya que la mayoría de las veces los combates son un simple aporreo de botones sin ninguna carga estratégica. Esto no significa necesariamente que hacerlo no sea divertido, sobre todo para desengrasar de otros títulos más sesudos.

→ **TAMBIÉN HAY UNOS POCOS PUZLES** (especialmente si sigues los caminos secundarios), pero no son todo lo cooperativos que nos gustaría, por lo que si buscáis una aventura inteligente os habéis equivocado de barrio. Aquí lo que cuenta es hacer el bestia, desmembrar Wargars (los orcos malos del juego) y dejar la mente en blanco mientras disfrutamos del baño de sangre. Si aún así los puzles y los vídeos os aburren, podéis dedicaros a hacer el animal en el modo




SI OS QUEDÁIS PERDIDOS el juego tiene algunas ayudas , como este rastro de luz que nos indica el camino.


EN ALGUNOS MOMENTOS podemos manejar catapultas o ballestas gigantes, lo que le da variedad al desarrollo.


LOS ENEMIGOS tienen un diseño del estilo del Señor de los Anillos: orcos, etc.

Gracias por su cooperación

El juego se puede jugar en solitario alternando entre los personajes. Incluso podemos no hacerle mucho caso a nuestro compañero, pero los combates son mucho más divertidos si tratamos de crear estrategias conjuntas para acabar con los orcos:


DURANTE LOS COMBATES podemos combinar habilidades con nuestro "compi": mientras Caddoc los levanta por los aires nosotros les damos "matarile". con nuestro arco, por ejemplo.


EN LOS PUZLES debemos colaborar para poder avanzar: mientras Caddoc se sitúa sobre una plataforma para abrir el ojo de la estatua, nosotros tenemos que dispararle una flecha.

GEARS OF... MEDIEVO El parecido con el título de Epic va más allá de compartir motor gráfico. Además de tener un desarrollo centrado en la acción pura y dura (izquierda), para sobrevivir en los combates debemos buscar cobertura en los escenarios (derecha).





Crucible, una especie de "horda" totalmente configurable, que alarga mucho la vida del título. Lo mejor es jugarlo siempre con un amigo, y colaborar tanto en los combates como en los puzles, aunque eso sí, seréis espectadores de un juego falto de personalidad, tanto en su argumento como en el diseño de los escenarios y en el desarrollo, que no deja de ser un clon fantástico-medieval de *Gears of War*. Si le perdonáis todo esto, podéis sacarle provecho. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los combates** no son la repera, pero resultan suficientemente entretenidos.
- **El modo Crucible** tiene horas de diversión, aunque es una pena no poder jugar a 4 .

Lo peor

- **El desarrollo** está muy visto. No hay nada realmente novedoso en su mecánica.
- **Los puzles** apenas exigen colaboración y que nos estrujemos la sesera.

Alternativas

- **Gears of War 2** tiene otra ambientación, pero su mecánica de coberturas y combates es muy parecida.
- **Dungeon Siege III** es mucho más rolero, pero también tiene un modo cooperativo que engancha.

GRÁFICOS El motor Unreal da el do de pecho, aunque los diseños son sosos.	82
SONIDO Los efectos son contundentes y el doblaje al castellano tiene un pase.	81
DURACIÓN La historia dura 20 horas y el modo horda puede dar para un rato.	85
DIVERSIÓN Las partidas cooperativas nos han gustado, pero no es profundo.	76
PUNTUACIÓN FINAL	**77**

Valoración

Hunted es una opción interesante para los que buscan diversión sin complicaciones. Si nos ponemos exigentes, no es llamativo en ninguno de sus apartados y el cooperativo está muy poco explotado. Echamos en falta más originalidad, señores.

Nintendo DS
DRAGON QUEST VI

12 ■ Rol ■ Nintendo ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 40,95 €

EL ESTILO DE LA SAGA está muy marcado en este título que en su día triunfó en SNES y que ahora llega a DS con algunas mejoras gráficas y el mismo sistema de enfrentamiento por turnos. Aunque la historia es la típica (un héroe debe vencer a un demonio que acecha al mundo), el interés aumenta porque podemos cambiar en cualquier momento el estilo de nuestros luchadores, gracias a las18 vocaciones disponibles (ladrón, gladiador, mago...), que influyen realmente en los frecuentes combates. El paso de los años pesa técnicamente en el cartucho, y es que no se aprovecha para nada el stylus, salvo en algunos minijuegos con los limos. Pero tiene tanto humor y la trama es tan buena que os encantará si sois buenos aficionados al género.





ROL DEL BUENO y un sistema de combate interesante para un juego algo "antiguo".

Valoración No es el mejor de la saga y se nota el paso del tiempo, pero la historia es buena y el sistema de lucha, mejor. **78**

PSP | WHITE KNIGHT CHRONICLES ORIGINS

16 ■ Rol ■ Sony ■ 1 - 4 Jugadores
■ Castellano ■ 29,95 €



LA REVOLUCIÓN DE LOS RPG no va a llegar de la mano de este juego, que apuesta por el modo multijugador online y los combates en tiempo real para entretenernos un rato. El desarrollo resulta extraño, ya que disputamos misiones constantemente, pero todas se presentan de forma aislada, sin que de la sensación de que estamos avanzando en la historia. El sistema de combate es exigente, pero muy completo, y una vez dominado ofrece multitud de posibilidades y un ataque especial que se realiza uniendo las auras de los cuatro personajes. Sobresale su bellísima banda sonora.

Valoración Lo más atractivo de este juego es su interesante cooperativo online y un sistema de combate muy completo. **77**

PS3 | WHITE KNIGHT CHRONICLES II

16 ■ Rol ■ Sony ■ 1 a 6 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 69,95 €

LEONARD vuelve en este RPG, que mantiene el mismo desarrollo: exploración junto a dos aliados, combates a medias entre turnos y tiempo real y un profundo sistema de turnos. Incluye también el primer juego, pero se hace monótono, como sin alma.



Valoración El sistema de juego y los gráficos nos devuelven a los tiempos de PS2. Tener 2 juegos por 1 es una buena oferta. **67**

PS3 | APE ESCAPE

3 ■ VARIOS ■ SONY ■ 1 - 2 Jugadores
■ CASTELLANO ■ 29,95 €

LOS MONOS han invadido el planeta y hay que cazarlos usando el PS Move a modo de cazamariposas, abanico, tirachinas o aspiradora, con un estilo similar al de un shooter sobre raíles. Se incluyen, además, varios minijuegos para jugar en cooperativo.



Valoración El control responde bien, pero no tiene el toque de aventura de la saga y los niveles resultan un tanto repetitivos. **65**

LA ISLA DE KOHOLINT está cargada de sorpresas, misterios y objetos coleccionables. ¿Tenéis todas las caracolas?





EL SISTEMA DE JUEGO es muy similar al del original de NES y *A Link to the Past*, pero los personajes secundarios y el uso de objetos tienen todavía más importancia que en esos títulos.

3DS  ■ Aventura ■ Nintendo ■ I jugador ■ Inglés ■ 6 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

LEGEND OF ZELDA
LINK´S AWAKENING DX

Si Link acaba en una isla no es para pasar las vacaciones de verano, sino para resolver un misterio que os atrapará.

EL "DESPERTAR DE LINK" ue uno de los mejores títulos e la Game Boy original, que olvió en una versión corregida, olicromada y aumentada para Game Boy Color mucho tiempo espués. Ahora, esa versión DX deluxe, vaya) aparece en 3DS y... sigue siendo tan enganchante omo hace 12 años! La historia os cuenta cómo Link naufraga n la isla Koholint, en la que tie- e que buscar una serie de obje- tos para despertar al legendario Pez Viento. Por el camino descubrirá falsas verdades y toda clase de excéntricos personajes.

→ **LA TRAMA POSIBLEMENTE ES LA MÁS ORIGINAL** de la franquicia. Está cargada de monólogos brillantes (eso sí, en inglés) y momentos especiales, como algún homenaje a Super Mario. Por supuesto, mazmorras, jefes finales y puzles están a la altura. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	93

Valoración El apartado técnico se ha quedado atrás, pero el planteamiento de las mazmorras y la trama son sublimes. Sigue siendo imprescindible.

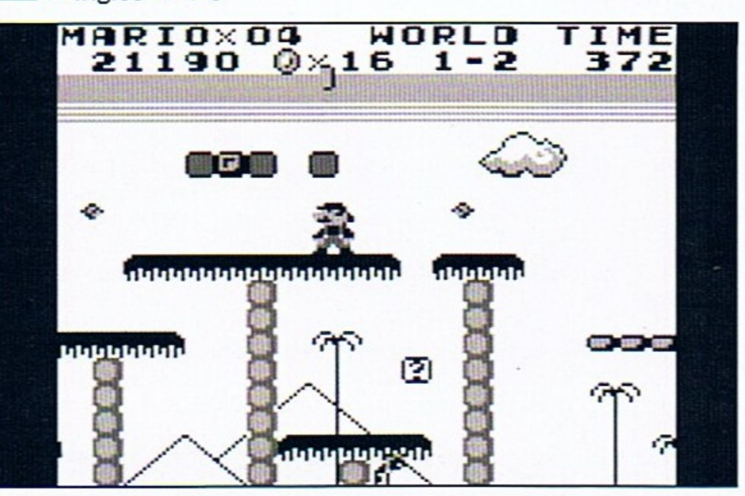
PUNTUACIÓN FINAL 93



Link
El héroe que venció a Ganon en *A Link to the Past* vuelve a la acción en la misión más extraña de toda su "carrera".

3DS | SUPER MARIO LAND

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1 jugador
■ Inglés ■ 4 €



CON EL ESTRENO DE LA MÍTICA GAME BOY llegó esta aventura plataformera de Mario, que seguía el camino marcado por *Super Mario Bros.* con ligeros cambios. Los gráficos son algo más sencillos que en aquél, pero a cambio hay retos distintos a modo de "shooter", en los que disparamos desde un submarino, un helicóptero... La jugabilidad, a pesar de algún momento dificilillo, resulta exquisita, pero el título dura menos que lo que tardamos en decir "it´sa Me, Mario" (solo tiene cuatro mundos). Bueno, a falta de que llegue *Super Mario Land 2*...

Valoración La duración y los gráficos están justitos, pero tiene un control que ya quisieran para sí muchos plataformas actuales. **82**

Xbox 360 | D&D: DAGGERDALE

12 ■ Rol ■ Atari ■ 1 a 4 jugadores
■ Inglés ■ 1200 ●



LA SAGA DUNGEONS AND DRAGONS ya ha servido como base para varios juegos, aunque su calidad no siempre es la deseada. Este juego forma parte de ese grupo. El control es clásico: desde una perspectiva elevada damos espadazos o flechazos a los enemigos que se nos crucen (y, de paso, lanzamos algún conjuro). También hay algunas quests secundarias, pero de temática muy simple. Incluye un modo local para 2 jugadores u online para cuatro, pero falla más que una escopeta de feria.

Valoración Numerosos fallos técnicos y un online muy inestable estropean un planteamiento bastante asequible. **59**

PLAYSTATION 3 - PSP
RIDGE RACER TYPE 4

3 ■ Velocidad ■ Namco
■ 1 ó 2 Jugadores ■ Inglés ■ 4,99 €

LAS CARRERAS MÁS PROLÍFICAS DE PLAYSTATION llegaron a su clímax con esta cuarta entrega, que seguía apostando por la conducción arcade más directa. Tiene tres modo de juego: Gran Premio, Contrarreloj y Versus. En lo negativo, no hay una opción de carrera rápida ni un plantel real de coches. Ahora bien, el garaje incluye cerca de 300 modelos gracias a sus numerosas opciones de personalización. El control es muy preciso, la sensación de velocidad es tremenda y los gráficos están muy, muy detallados para la época... pero claro, estamos hablando de un juego de hace doce años.

Valoración En su momento marcó un hito técnico, pero lo que queda hoy es un control suave y atractivo. Merece la pena. **82**

Wii | SUPER ADVENTURE ISLAND 2

16 ■ Plataformas ■ Hudson ■ 1 jugador
■ Inglés ■ Consola Virtual (SNES): 800 Wii Points



EL SEGUNDO JUEGO DE MASTER HIGGINS en Super Nintendo suponía un cambio importante a la saga: seguía siendo de plataformas, pero ahora había algún elemento rolero: entre isla e isla teníamos que atravesar un mapeado general en el que podíamos entrar en duelos aleatorios (bastante sencillos, por cierto). Queda así un juego mucho más completo y largo que sus antecesores, si bien el sistema de navegación por los menús es un poquito incómodo.

Valoración Tiene todo el encanto de la saga y alguna sorpresa, si bien resulta innecesariamente enrevesado en ocasiones. **80**

PERSONAJES

SUPER STREET FIGHTER IV

PS3-Xbox 360 | Precio: 1200 /14,99 €- Espacio: 673 Mb.

Arcade Edition

¡POR FIN UNA ACTUALIZACIÓN para *Super Street Fighter IV* como es debido! La principal novedad de esta Arcade Edition es que incorpora cuatro nuevos personajes. Por un lado tenemos a Yun y Yang (presentados en Street Fighter *III*) con su gama de fintas y ataques supersónicos. El siguiente es Evil Ryu que, como ya sabéis, tiene un catálogo de golpes a medio camino entre el Ryu normal y Akuma. Por último tenemos a Oni, una versión más "jarcor" del citado Akuma, con unos golpes nuevos a corta distancia que resultan demoledores. Además de estos personajes (que, por supuesto, tienen su modo Historia) se han añadido otras pequeñas mejoras: se han equilibrado más todos los luchadores en cuanto a golpes y fuerza y se ha retocado el Canal Replay: ahora se puede seguir la trayectoria de un jugador en concreto, controlar hasta a 50 personas distintas u optar por ver repeticiones solo de personas que tengan 3000 PP o más. Por cierto, si no tenéis el juego, también es posible comprar una versión "física" que incluye el juego original más esta expansión... pagando más, por supuesto.

VALORACIÓN ★★★★☆





EVIL RYU nos presenta a un héroe que ha cedido al lado oscuro del Hado. Pero así es más poderoso...

EPISODIOS

L.A. NOIRE

PlayStation 3

Precio: 3,99 € cada uno

El lapsus/La ciudad desnuda

DOS CASOS NUEVOS, que hasta ahora solo estaban disponibles al reservar el juego, se pueden descargar. A nosotros nos ha gustado sobre todo El Lapsus: es muy gracioso.

VALORACIÓN ★★★★☆



VARIOS



BRINK

PS3-Xbox 360 | Gratis - N/D

Agentes para el progreso

UNA MEJORA GENERAL para el juego: dos nuevos mapas, 7 armas y complementos y un par de "skins" nuevos para el personaje. Lo mejor de todo es el precio: ¡totalmente gratis! Aún queda gente generosa...

VALORACIÓN ★★★☆☆

MAPAS



DEAD SPACE 2

PS3-Xbox 360 | Gratis - 347 Mb.

Outbreak

DOS NUEVOS MAPAS para el modo multijugador: Concourse y Academia. No son particularmente memorables, pero se apuntan a la moda del mes y son gratuitos. Eso sí, has de estar dado de alta en una cuenta EA para poderlos utilizar.

VALORACIÓN ★★★☆☆

PERSONAJE



MORTAL KOMBAT

PS3 - Xbox 360 | N/D

Skarlet

AUMENTA LA PLANTILLA de luchadores del torneo más sangriento. Skarlet (inspirada en un fallo de *Mortal Kombat 2*) es una de las luchadoras más bestias y resulta letal a media distancia. Dentro de poco también podremos descargar a Kenshi.

VALORACIÓN ★★★☆☆

MAPAS



BULLETSTORM

Xbox 360 | 800 - 478 Mb.

Sinfonía de Sangre

LOS FLASHBACKS reciben 2 nuevos mapas: Fábrica de Monorraíles y Malas Calles. Además, se incluyen tres mapas para el modo Anarquía. Miniciudad, Cantera y Ulysses. Molan, pero son algo caros...

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



INFAMOUS 2

Una de las demos más completas que recordamos nos permite ver prácticamente cualquier faceta del juego: una misión principal en la que perseguimos contrarreloj a unos secuestrados, otra secundaria en la que nos vemos envueltos en una batalla campal, otra en la que hemos de escoltar a una pobre muchacha y una última en la que hemos de recorrer distintos puntos de la ciudad mientras buscamos objetos. Y tienes montones de poderes desbloqueados...



NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE

Un tutorial y las primeras tareas del juego es lo que ofrece esta demo de las aventuras de Travis en PlayStation 3. Para el control podéis usar PS Move o el Dual Shock 3 (con Sixaxis da problemas) y así podréis experimentar las diferentes alternativas de juego.

HALO REACH

¿Ahora? Pues sí, es un poco raro que llegue después de tantos meses desde el lanzamiento del juego, pero así ha sido. En esta demo tenéis un nivel para el modo Campaña, un mapa multijugador y el modo Firefight. Más vale tarde que nunca, ¿verdad?

MULTIMEDIA



UNCHARTED 3

El modo multijugador quiere tener el mismo protagonismo que la historia principal en este juego. Para que os hagáis una idea de sus virtudes, ahí va un vídeo con las prestaciones que aprovecharemos en compañía.



ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Llegan los primeros trailers para 3DS. Para abrir boca, además de un video de *Dead or Alive*, tenéis un tráiler con "gameplay" de *Zelda*... en 3D, por supuesto. No se descarga, se ve directamente desde la eShop.



PLAYSTATION VITA

Para conocer la nueva portátil de Sony y su catálogo inicial de juegos, descargaos el trailer general desde la Store. Es lo mismo que se mostró en el E3, así que será como haber estado en la conferencia.



HALO 4

¡El Jefe Maestro está vivo! En el E3 se ha desvelado la continuación de sus andanzas y ya podéis descargar en vuestras 360 el tráiler que ha servido como anuncio. Es corto, pero basta para volvernos a emocionar.

NOTICIAS

DIVIÉRTETE CON KINECT



Kinect Fun Labs es la nueva utilidad gratuita que podéis descargar para 360. En ella se incluyen pequeñas aplicaciones para echar unas risas gracias a Kinect: podemos crear nuevos avatares con una captura directa de nuestra cara (realistas o cabezones), fotografiar un objeto y luego darle vida, dibujar con los dedos en el aire... Y es de esperar que en un futuro lleguen nuevas aplicaciones.

...Y ESCALATION LLEGÓ A PS3

Ha tardado un pelín más "por causas ajenas a la voluntad" de Sony, pero ya está aquí el ansiado pack de mapas Escalation para *Call of Duty Black Ops* (que ya vimos en 360), al precio de 14,99 €. ¡A disfrutar!

UNA POKÉDEX PARA TENERLOS A TODOS

Una de las primeras descargas que podemos aprovechar desde la eShop de 3DS es la *Pokédex 3D*, una aplicación en la que podemos ver el modelo 3D y las características de las razas de *Pokémon Blanco* y *Negro*. Hay que ir desbloqueándolos, pero desde el principio vienen 16 Pokémon.

MÁS CLÁSICOS DE SEGA EN PS3

Sonic abrió la veda, pero recientemente están llegando otros títulos míticos de Mega Drive a PS3. *Streets of Rage 2* y *Sonic the Hedgegog 2* son los siguientes, a un precio de 4,99 euros cada uno.

La web del mes



PÁGINA OFICIAL DE NEVERDEAD

En **http://www.facebook.com/neverdead.konami** tenéis la página de Facebook de *Neverdead*. Si le dais a "me gusta", contribuiréis a subir la temperatura del sol de la imagen. Con más "me gusta", crecerá el sol y veremos una imagen distinta de Arcadia, la chica.

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



VUESTROS FAVORITOS



	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Final Fantasy VII	PSX	↑	2	6
2	Zelda: Ocarina of Time	N64	↑	6	4
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↓	1	2
4	Shenmue 2	DREAMCAST	R	-	1
5	Asassin´s Creed La Hermandad	PS3 - XBOX 360	=	5	7
6	Metal Gear Solid	PSX	R	-	1
7	GTA IV	PS3 - XBOX 360	R	-	1
8	Super Mario Galaxy 2	Wii	R	-	1
9	God of War 3	PS3	R	-	1
10	Super Street Fighter IV	PS3 - XBOX 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA





1 Uncharted 3
PS3
Ha sido uno de los juegos más espectaculares del E3, y parece evidente que vosotros no le habéis quitado el ojo en toda la feria.
FECHA: NOVIEMBRE



2 A.C: Revelations
PS3 - XBOX 360
Por fin hemos visto a Ezio en acción en su próxima aventura, y eso no ha hecho más que aumentar nuestras ganas de ir a Constantinopla.
FECHA: NOVIEMBRE



3 Gears of War 3
XBOX 360
Más acción, nuevos enemigos, un modo campaña más extenso que nunca... la vuelta de Marcus y los Locust va a ser una auténtica locura.
FECHA: SEPTIEMBRE



4 Mass Effect 3
PS3 - XBOX 360
Aún quedan bastantes meses para volver a surcar el universo junto a Shepard, pero estamos seguros de que la espera merecerá la pena.
FECHA: MARZO 2012



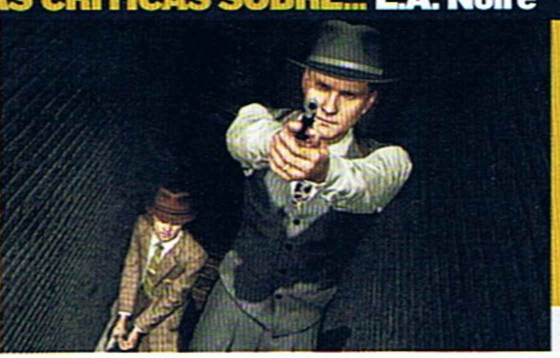
5 CoD: Modern Warfare 3
PS3 - XBOX 360
El regreso de estas batallas "modernas" promete alcanzar unos niveles de épica sin parangón en el género.
FECHA: NOVIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... L.A. Noire

La valoración de Hobby Consolas (nº 237) fue de 93.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Le falta "algo"
Jordi Montalbán

"Es un gran juego, pero su jugabilidad y ambientación no atrae tanto como la que disfrutamos en *Red Dead Redemption*".

NOTA **90**



Demasiado pausado
Draco Arduengo

"Intenta innovar, sobre todo por el sistema de juego y las expresiones. Es divertido pero le falta algo más de acción".

NOTA **92**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Super Mario Galaxy 2** Wii	97	97/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	37/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	100/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida"	9,2/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	100/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	10/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	**Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 ""Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste"
3	**HALO: Reach** XBOX 360	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*"	9,5/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	**Portal 2** PS3 - XBOX 360	92	90/100 "Uno de los puzles más originales que existen"	37/40 "Su sistema es brillante y te atrapa sin remedio"	95/100 "Hace que el original parezca un simple prototipo"	9,5/10 "La calidad es constante durante toda la aventura"	90/100 "El regreso de *Portal* es muy gratificante"	9/10 "Una experiencia brillante y totalmente deliciosa"
5	**Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360	91	95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos"	85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción"	9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
6	**Call of Duty: Black Ops** PS3 - XBOX 360	88	96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online la supera"	39/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga."	9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"
7	**L. A. Noire** PS3 - XBOX 360	87	93/100 "Nos sentimos como auténticos detectives"	-/40 Nota aún no disponible	85/100 "Alcanza un gran nivel en un nuevo tipo de aventura"	8,8/10 "Una aventura que no podremos olvidar pronto"	90/100 "Un inolvidable viaje al lado sórdido de Los Ángeles"	8/10 "L.A Noire es una historia de éxito"
8	**Pokémon Blanco/Negro** NDS	87	88/100 "Un genial equilibrio entre coleccionismo y batallas"	40/40 "Toda una reinvención de la saga y un gran modo online"	90/100 "El mejor Pokémon que hemos jugado hasta la fecha"	8,8/10 "Coge las bases habituales y las lleva un paso más allá"	75/100 "Es muy divertido, aunque se echan en falta novedades"	8/10 "No es la revolución prometida pero es muy divertido"
9	**Dead or Alive Dimensions** 3DS	78	85/100 "El control es tan bueno como en consolas grandes"	36/40 "Una excelente muestra del poder de 3DS"	80/100 "Un divertido arcade que sus fans deben considerar"	7,0/10 "El sistema de lucha funciona y ofrece grandes combates"	75/100 "Una divertida versión del arcade llevada a 3DS"	7/10 "Los combates encajan perfectamente en 3DS"
10	**Brink** PS3 - XBOX 360	70	83/100 "El ritmo es frenético, aunque el control es tosco"	34/40 "El modo oline está limitado en el mercado japonés"	60/100 "Brink tiene "corazón", pero también muchas carencias"	6,8/10 "El modo online no ofrece nada que no hayamos visto"	60/100 "Cuenta con defectos en casi todos los apartados"	6/10 "No es, ni mucho menos, la revolución que pretendía"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Auténtico cine negro
Jaime Martín

"Cine negro en estado puro; una gran aventura gráfica y un guión genial, pero al terminarlo no me dieron ganas de rejugarlo".

NOTA **93**



¿Y el doblaje?
Jose M. Martínez

"Me lo he acabado pero quiero volver a jugarlo. Si hubiera estado doblado sería como una auténtica película de cine negro".

NOTA **95**



Un título magistral
Óscar J. García

"Cuando lo ves por primera vez no puedes dejar de mirarlo y apreciar todos los detalles. Un juego magistral".

NOTA **90**



Investigar... en inglés
Félix Sánchez

"Es agradable sentirte como un detective... además las expresiones faciales son geniales. El fallo es que no esté traducido".

NOTA **96**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

ZELDA: OCARINA 3D

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4 Resident Evil 5 Gold	96	40,90 €
5 God of War III	95	39,90 €
6 AC: La Hermandad	95	69,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	69,90 €
3 Killzone 3	95	69,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	69,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	69,90 €
2 F1 2010	93	59,90 €
3 Dirt 3	92	60,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2	95	59,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
3 Fallout New Vegas	94	44,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	59,90 €

El juego del mes

INFAMOUS 2

La vuelta de Cole McGrath a la máquina de Sony viene acompañada de un buen puñado de novedades, como un sistema de lucha remodelado y nuevos poderes basados en electricidad, fuego y hielo. Además, tiene una extensa ciudad repleta de posibilidades y un completo editor de niveles.



Wii

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Pr.	95	44,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	49,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 Pro Evolution 2010	88	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Little King´s Story	90	39,90 €
3 FFCC Echoes of Time	76	49,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	50,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 SSX Blur	88	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

DR. MARIO Y BACTERICIDA

La falta de novedades en Wii nos ha hecho dar una vuelta por su tienda online y "rescatar" esta versión renovada del clásico. Con un desarrollo similar a *Tetris* y varios modos multijugador, la diversión está asegurada.



XBOX 360

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 2	95	29,90 €
5 AC: La Hermandad	95	69,90 €
6 Dead Space 2	94	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible		

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2 Forza Motorsport 3	94	29,90 €
3 Project Gotham 4	93	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
2 Fallout New Vegas	94	44,90 €
3 Mass Effect 2	94	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	59,90 €

El juego del mes

ALICE: MADNESS RETURNS

Una Alicia oscura y un tanto demente protagoniza esta peculiar aventura de acción en tercera persona, en la que los puzles y las plataformas tienen un gran peso. Y todo ello viene aderezado con un original apartado artístico.

→ PSP



Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90 €
4 God of War: Chains...	95	29,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90 €

Plataformas

	Nota	Precio
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	29,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad

	Nota	Precio
1 Gran Turismo	95	29,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol

	Nota	Precio
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol

	Nota	Precio
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	19,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha

	Nota	Precio
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	39,90 €
3 Soul Calibur	90	29,90 €

Deportivos

	Nota	Precio
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios

	Nota	Precio
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

El juego del mes



WHITE KNIGHT CHRON. ORIGINS

Situado 10.000 años antes que la entrega para PS3, este juego de rol y acción nos mete de lleno en la batalla entre los reinos de Yshrenia y Athwan. El desarrollo es el típico del género, por lo que los combates y las mejoras de los personajes tienen una gran importancia. Ah, ¡y también cuenta con un modo online!

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas

	Nota	Precio
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad

	Nota	Precio
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol

	Nota	Precio
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol

	Nota	Precio
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha

	Nota	Precio
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos

	Nota	Precio
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios

	Nota	Precio
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes



DRAGON QUEST VI

Esta revisión del clásico de SNES, que salió hace más de 15 años, ha llegado ahora a NDS con toda su "magia" intacta y un montón de novedades. Las más destacables son un buen uso de la doble pantalla de DS y una genial traducción al castellano.

→ PLAYSTATION 2

Aventura/Acción

	Nota	Precio
1 God of War II	98	19,90 €
2 Metal Gear Solid 3	97	19,90 €
3 GTA: San Andreas	97	19,90 €
4 Metal Gear Solid 2	96	19,90 €
5 Splinter Cell 3 C. T.	95	19,90 €
6 God of War	95	19,90 €

Shoot'em up

	Nota	Precio
1 Call of Duty 3	94	19,90 €
2 Call of Duty B.R.O.	94	19,90 €
3 Black	93	19,90 €

Plataformas

	Nota	Precio
1 Jack & Daxter	91	19,90 €
2 Sly Raccoon	91	19,90 €
3 Crash Lucha de Titanes	90	19,90 €

Velocidad

	Nota	Precio
1 Gran Turismo 4	97	19,90 €
2 NFS Carbono	94	19,90 €
3 NFS Most Wanted	93	19,90 €

Fútbol

	Nota	Precio
1 Pro Evolution 2008	97	19,90 €
2 FIFA 09	96	19,90 €
3 FIFA 08	96	19,90 €

Rol

	Nota	Precio
1 Final Fantasy XII	98	19,90 €
2 Final Fantasy X-	96	19,90 €
3 Dragon Quest	95	19,90 €

Lucha

	Nota	Precio
1 Tekken 5	95	19,90 €
2 Soul Calibur III	95	19,90 €
3 Soul Calibur II	94	19,90 €

Deportivos

	Nota	Precio
1 NBA Live 08	94	19,90 €
2 NBA 2K7	93	19,90 €
3 NBA Live 07	93	19,90 €

Varios

	Nota	Precio
1 Guitar Hero World Tour	93	14,90 €
2 Guitar Hero III	92	9,90 €
3 Guitar Hero Metallica	92	14,90 €

El juego del mes



METAL GEAR SOLID 3

Nos os vamos a engañar: echamos de menos a Solid Snake. Y como de momento parece que aún nos queda un tiempo para volver a verlo en una nueva misión, hemos decidido "desempolvar" esta auténtica joya.

→ TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB

Kodu Game Lab
¿Qué mejor juego que el que puedas diseñar tú? Este editor brinda un mundo de posibilidades a los creadores.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Kodu Game Lab	400	149 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Johnny Platform	200	16 MB
4	Experiment 13	80	15 MB
5	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Castle Crashers	14 €	153 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB



Tekken 2
Por alguna razón, sigue sin llegar *Tekken 3* a la Store, pero este juego sigue siendo una gozada del "one on one".

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Crash Bandicoot 3	4,99 €	134 MB
4	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
5	Tekken 2	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Chrono Trigger
Los viajes temporales de Square-Enix acaban de regresar con fuerzas renovadas. ¡Vamos, Crono!

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Chrono Trigger (SN)	900 WP	N/D

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
4	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
5	Dark Void Zero	500 WP	35 Bloques



Dark Void Zero (DSi)
La versión para consolas mayores no salió muy bien parada, pero ésta sigue siendo una gran aventura.

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	L.A. Noire	PS3
2	Virtua Tennis 4	XB 360
3	Mortal Kombat	XB 360
4	Gran Turismo 5	PS3
5	Top Spin 4	XBOX 360
6	S. Street Fighter IV	3DS
7	Singstar	PS3
8	Zelda: Ocarina of...	3DS
9	Metal Gear Solid 4	PS3
10	Red Dead Redemp...	PS3

Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	L.A. Noire	PS3
3	A.C: La Hermandad	PS3
4	Red Dead Redemp...	PS3
5	Zelda: Ocarina of...	3DS
6	Super Mario Galaxy 2	Wii
7	Killzone 3	PS3
8	DKC Returns	Wii
9	Dead Space 2	XBOX 360
10	God of War: Ghost...	PSP



David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Mass Effect 2	PS3
5	Portal 2	XBOX 360
6	Gran Turismo 5	PS3
7	L.A. Noire	PS3
8	Dead Space 2	XBOX 360
9	Killzone 3	PS3
10	Marvel vs Capcom 3	360

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Little Big Planet 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Portal 2	XBOX 360
7	Zelda: Ocarina of...	3DS
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Mortal Kombat	PS3
10	Super Mario Land	3DS

1	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
3	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
5	Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Hacer el bestia

Dicen que el fin justifica los medios. ¡Pero es que hay algunos que se pasan dos pueblos!

PS3 - Xbox 360 29,90 €

1 GTA IV

Decir que Niko Belic es un tipo duro es quedarse corto. Y es que el amigo acostumbra a dejarse los escrúpulos en casa cada vez que tiene una misión por delante, por lo que no es difícil verle robar coches, disparar un lanzacohetes en medio de la ciudad... ¡Aquí vale todo!



PS3 39,90 €

2 GOD OF WAR III

Y si Niko es bestia, qué decir de Kratos, capaz de aniquilar a los Dioses del Olimpo con unas ejecuciones que nos hacen cerrar los ojos.



PS3 - Xbox 360 69,95 €

3 DEAD RISING 2

Acabar con un zombi tiene su misterio, pero aquí se convierte casi en arte. ¡Nunca imaginamos que había tantas formas de reventar no-muertos!



PS3 - Xbox 360 60,95 €

4 DUKE NUKEM FOREVER

Si existe un héroe macarra en los videojuegos es Duke, que tras un largo letargo ha vuelto para demostrar que sigue tan "romántico" como siempre.



PS3 - Xbox 360 29,95 €

5 MORTAL KOMBAT

Tras ganar un combate lo habitual es marcarse un baile molón o soltar un chascarrillo, pero estos luchadores prefieren culminar con un fatality.

MEJORA TU CONSOLA

¡Controla como un rayo!

■ **Nombre:** Fundas mandos Cars 2 ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS3 y Wii ■ **Precio:** 4,99 y 9,99 €

Cars prepara su regreso al cine. Los coches de Píxar tienen los mejores extras de serie, como ojos, boca y mucho sentido del humor. Si vosotros o los más pequeños de vuestra casa sois unos fans de los acelerones de Rayo McQueen y compañía, nada mejor que forrar los mandos de movimiento con sus caretos y, de paso, protegerlos. Hay tanto para PS Move como para Wii y en ambos casos incluyen correas. Podéis encontrarlos en **www.thrustmaster.com**.



■ Valoración ★☆☆☆



NUEVO

Arcadedal

■ **Nombre:** Snap Stick ■ **Compañía:** Talismoon
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 4,99 €

Realmente curioso este accesorio para Xbox 360, que convierte el mando de la consola en una recreativa. Bueno, o casi. Se trata de una palanca que se acopla en el stick para que podamos controlar los juegos como en una coin-op. El resultado es interesante para echar partidillas esporádicas a juegos 2D, aunque no se puede ni comparar al de un auténtico joystick arcade y no tenemos acceso a todos los botones del mando. Eso sí, es muy barato. En **www.discoazul.com**.

■ Valoración ★☆☆☆

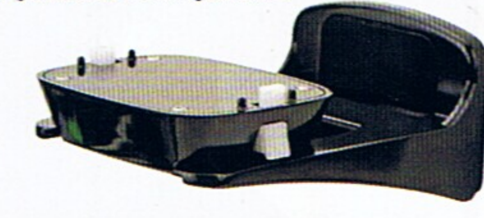


Kinect, en un pedestal

■ **Nombre:** Soporte pared Kinect ■ **Compañía:** Varios
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** Desde 4,95 €

Con Kinect hace falta tener mucho espacio en el salón para movernos y encima hay que poner el sensor en la mesa para captar todo. Si no encontráis el hueco idóneo ni encima ni debajo de la tele, a lo mejor os deberíais plantear colgarlo de la pared. Los encontraréis de diferente calidad a distintos precios en **www.hardcore-gamer.net** o **www.game.es**.

■ Valoración ★★☆☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



TDT PLAYTV Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €



VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 Para jugar por fin con vibración. 59,99 €



ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €



AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €



MANDO LA ROJA Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €



INDUCCIÓN DUAL CHARGER (NUEVO) Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €



AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €



BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €



ADAPTADOR WIRELESS Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

imagen a la última

■ Nombre: Cable HDMI 1.4
Compañía: BigBen
Consola: PS3 y Xbox 360 ■ Precio: 23,95 €

uevo cable HDMI 1.4 a la vista. Se trata del timo modelo de este estándar, que aporta ovedades como la transmisión de datos e Internet. Aunque las consolas actuales ún no soportan esta versión, con él staréis preparados para lo que venga en el turo. Claro, que es algo caro y no mejora imagen con respecto a otros cables ás económicos. Distribuye Herederos e Nostromo (**www.hnostromo.com**).

Valoración ★★★☆





NO LO PIERDAS DE VISTA

VOLANTE

Gallardía al volante

■ Nombre: Lamborghini Gallardo LP-560-D ■ Compañía: Blade
■ Consola: PS3 y PS2 ■ Precio: 99,99 €

Entre los volantes más económicos y los que casi parecen medio coche se alza este accesorio oficial de una de las firmas más populares del mundo del motor. Lamborghini le pone su escudo a un volante que destaca por su precisión gracias a 6 niveles de sensibilidad y una rotación de 270 grados. También llama la atención su ligereza, gracias a una estructura que combina el aluminio con la fibra de carbono. Tampoco tendréis problema para encontrarle sitio, pues se puede usar en el regazo o en una mesa, aunque podría mejorar su agarre, ya que solo incluye un cepo. Sus 12 botones son configurables y es compatible con ordenador. Más información en **www.bladerepresentaciones.es**.

■ Valoración ★★★★



Control, al desnudo

■ Nombre: Control Pad Crystal 2 RF ■ Compañía: Ardistel
■ Consola: PS3 ■ Precio: 34,95 €

Ardistel lanza un nuevo mando para PlayStation 3 al que se le ven las vergüenzas, gracias a una carcasa más transparente que los modelitos de algunas de las luchadoras de *Dead or Alive*. El diseño de su carcasa es algo más redondeado y ergonómico que el oficial de Sony, aunque la calidad de los botones y la cruceta no llega al nivel del Dual Shock. Lo peor es que no funciona mediante Bluetooth y necesita un receptor RF enchufado a la consola para la señal. Podéis encontrarlo en **www.ardistel.com**.

■ Valoración ★★★☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €



FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICRÓFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €



HUNTED®

THE DEMON'S FORGE

2 TV Samsung de 32"

SMART HUB
Buscador
Your Video
Samsung Apps
YouTube MARCA EL MUNDO.es ANTENA 3
SMARTIZATE
Recomendados
Picasa · Samsung Movies · Facebook · Twitter · Skype · ADNstream
Favoritos · Canales · Guía · Navegador Web · Vídeos · Fotos
Música · Gestor programación · Fuente · Allshare · Social TV · Let's Golf 2
Samsung
A Ini.ses · B Ordenar por · C Modo edición · D Configurar
SAMSUNG

LED DE 32" PANORÁMICO • FULL HD 1080P, SKYPE HD VIDEO LLAMADAS GRATUITAS EN GRAN PANTALLA • TELEVISIÓN 3D, CONVERSOR 2D - 3D, 200HZ CMR • MARCO ULTRASLIM (12MM) • NAVEGADOR WEB • SOCIAL TV • GRABADOR A TRAVÉS DE USB (PVR READY) • TDT DE ALTA DEFINICIÓN.

SMARTÍZATE!

SAMSUNG · Samsung SMART TV · mymedia · SAMSUNG MOVIES

Bethesda

NO DE ESTOS PREMIOS!!



16 juegos Hunted para PS3



16 juegos Hunted para Xbox 360

12 camisetas Hunted

Cómo participar

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al **número 27565** poniendo: **huntedhc238 + una palabra** que defina nuestra revista **+ tus datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Delicom S.L. Teléfono: 902 051 286, www.delicomsl.com. C/ Velázquez 157, 1ª planta 28002 Madrid.

Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 26 de julio de 2011.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envio de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



LOS TABLETS SE LA JUEGAN

Cada vez son más populares. En el metro, en los centros de trabajo o en las cafeterías, estos dispositivos portátiles nos acompañan a todas partes, casi como los teléfonos móviles. Sirven para navegar por Internet, para leer libros electrónicos, llevar nuestra agenda y, por supuesto, para jugar. Os lo contamos todo sobre los tablets.

LOS MODELOS

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

Antes de hacernos con uno de estos dispositivos tenemos que examinar nuestras necesidades. Por un lado, tenemos **la gama Apple** (iPad e iPad 2), que cuenta con su propio sistema operativo (iOS) y gran cantidad de aplicaciones. Son productos de alta gama, con un acabado muy cuidado, pantalla de 9.7" y precios elevados. Siguen un sistema "cerrado" con aplicaciones que se descargan en la App Store.

El principal competidor es el **sistema Android**, que inicialmente estaba diseñado para teléfonos móviles. Se trata de un sistema abierto, desarrollado por Google y que está presente en muchos dispositivos, de todos los precios. La versión 3.0 ya incluye funciones específicas para tablets.

En tercer lugar, la última versión del S.O. de Microsoft, **Windows 7**, incluye funciones especiales de reconocimiento de escritura y control táctil, que se ajustan perfectamente a los tablets más potentes.



iPad 2

■ APPLE ■ DESDE 479 €



Galaxy Tab

■ SAMSUNG ■ DESDE 369 €



Iconia Tab W500

■ ACER ■ 499 €



S1

■ SONY ■ N.D.



Xoom

■ MOTOROLA ■ 575 €



i504

■ ENERGY SISTEM ■ 199 €

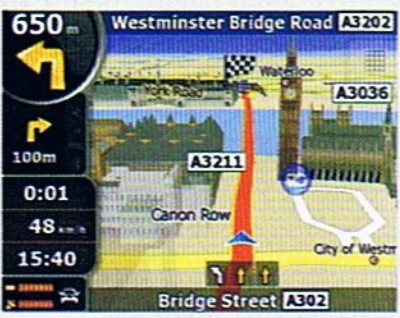
COMO LEER HOBBY EN iPAD

En Hobby Consolas también estamos entrando en el apasionante mundo de las tabletas. Actualmente ya es posible leer Hobby Consolas (así como otras publicaciones de Axel Springer, nuestra editorial) en formato digital si la compramos a través del kiosco www.zinio.es. Pero este es solo el primer paso de las nuevas opciones que estamos desarrollando para que en un futuro nuestra revista pueda estar al alcance de cualquier persona en el mundo que tenga uno de estos dispositivos. ¡Ya os iremos informando!



APLICACIONES

Son los pequeños programas con que funcionan las tablets, y abarcan todo tipo de funciones, desde reproductores de vídeo y música, a programas de fotografía. Podemos descargarlos desde App Store (iPad) o desde Android Market, y su precio está muy ajustado (en muchos casos son gratuitas). Si vais a usar el tablet para trabajar, no debería faltar una grabadora, un buen procesador de textos, una hoja de cálculo... y para el ocio, ¿qué tal Spotify para escuchar vuestra música favorita o Kindle para descargar libros? Cada día aparecen decenas de aplicaciones que multiplican las posibilidades de estos tablets.



LOS MAPAS GPS resultan muy útiles para viajar. Mejor si conectamos el tablet con 3G.

LOS JUEGOS



Sin duda, los reyes de las aplicaciones son los juegos. Hay para todos los gustos, desde títulos "casuales" específicamente para tablets, a versiones de juegos de consola.

Cómo se juega

LA AUSENCIA DE BOTONES es la principal desventaja a la hora de jugar. Aunque existen periféricos que facilitan esta tarea (desde teclados a mandos específicos), la mayoría de lanzamientos se controlan mediante la pantalla táctil. Si la pantalla es resistiva, tenemos que presionar con relativa fuerza y solo reconocerá un punto de contacto, pero si es capacitiva, el reconocimiento es multitáctil y basta con apoyar los dedos ligeramente. Dependiendo del tablet, también podemos manejar los juegos con el acelerómetro y el giroscopio (inclinando el dispositivo), el micrófono o incluso con la cámara.



PANTALLA TÁCTIL
Si es capacitiva, permite varias pulsaciones al mismo tiempo sin tener que presionar demasiado.

ACELERÓMETRO
Podemos controlar algunos juegos inclinando nuestro tablet como si fuera un volante.

Los títulos exclusivos

LA CANTIDAD DE USUARIOS que se están pasando a las tablets y las facilidades para distribuir los juegos han hecho que los lanzamientos exclusivos se hayan multiplicado en pocos meses, sobre todo en la escena independiente. El caso más paradigmático es *Angry Birds*, un juego de habilidad con mucho sentido del humor que ya ha superado los 250.000.000 de unidades vendidas (y que ha generado versiones para consola, una serie de animación, merchandising...). Algunos grupos de desarrollo, como Grasshopper (el equipo de Suda 51) ya han comenzado a desarrollar juegos para estas plataformas, con los recursos y el talento propios de cualquier título para las consolas "grandes".



INFINITY BLADE es un juego de rol para iPad desarrollado con el motor Unreal 3.



ROBO DEFENSE, estrategia tipo "tower defense" para las plataformas Android.



ANGRY BIRDS es un fenómeno mundial. Está disponible para iPad y Android, y dado su éxito, ha saltado a consolas como PSP y PS3.



ASPHALT 6 ADRENALINE ha sido desarrollado conjuntamente para iPad y tablets Android con pantallas en alta definición.

Versiones de consola

LOS JUEGOS PARA TELÉFONOS MÓVILES abrieron el camino a estas versiones "reducidas". Los primeros títulos en adaptarse a las tablets, como *Metal Gear Solid Touch* o *Call of Duty Zombies*, ya mostraban un excelente nivel visual, aunque los controles eran un tanto aparatosos. Sin embargo, las compañías han descubierto el potencial de estas plataformas y han adaptado juegos antiguos, como *The Secret of Monkey Island*, o han desarrollado las versiones de forma paralela como *Mirror´s Edge*, con acierto. La mayoría de los tablets se pueden conectar a un televisor a través de la entrada HDMI para jugar de un modo "tradicional".



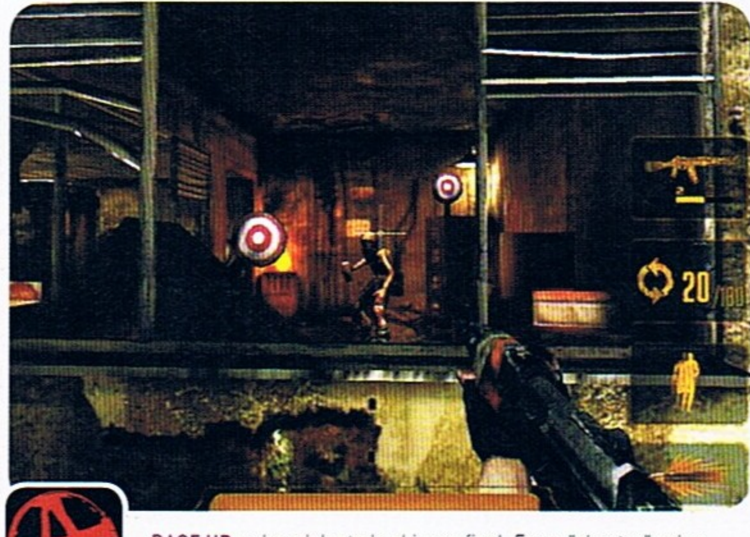
WORLD OF GOO luce tan espectacular y divertido como en nuestra Wii.



NEED FOR SPEED también es una saga en sus versiones para iPad.



DEAD SPACE 2 se desarrolló a la vez que las versiones de consola, utilizando un motor exclusivo de EA llamado IronMonkey.



RAGE HD se ha adelantado al juego final. Es un "shooter" sobre raíles que sirve de prólogo al prometedor título de Bethesda.



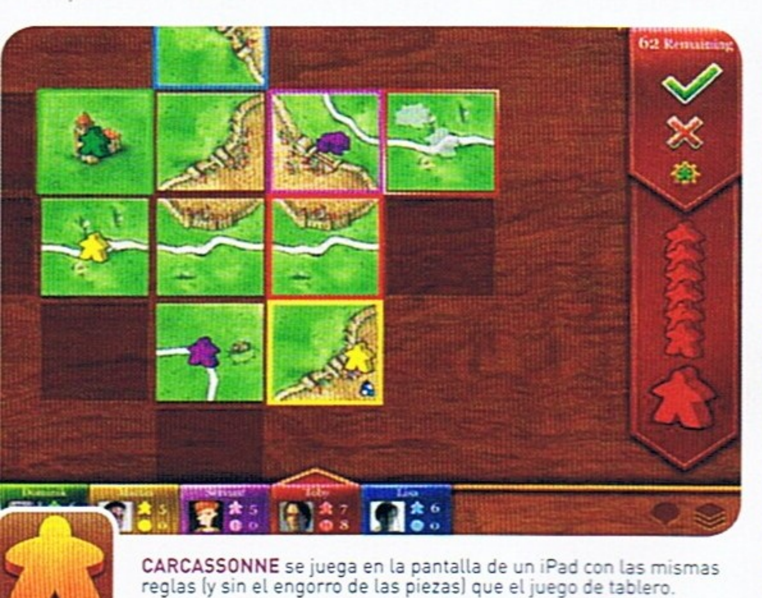
ZOMBIE FARM es el último exponente de los juegos sociales de recolección.



UNO es un juego de mesa que ha pasado de Xbox Live a las tablets con Windows.

Partidas en grupo

LA CONEXIÓN A INTERNET y el considerable tamaño de la pantalla permiten distintas formas de multijugador. Podemos jugar en red local, al estilo de las partidas clásicas de los "shooter" o utilizar nuestro tablet como si fuese un tablero para disfrutar de juegos como *Carcassonne*, *Ticket to Ride* o *Samurai*. También podemos competir online (de forma simultánea o en partidas asíncronas, que no requieren que los jugadores estén conectados a la vez). Por último, es una plataforma perfecta para juegos "sociales" tipo *Farmville*, en los que colaboramos con otros sujetos para conseguir más recursos en nuestra granja.



CARCASSONNE se juega en la pantalla de un iPad con las mismas reglas (y sin el engorro de las piezas) que el juego de tablero.



MODERN COMBAT 2 soporta partidas multijugador para 10 amigos de manera local a través de la conexión WiFi de nuestro tablet.

COMPARATIVA

Enfrentamos las tres "familias" de tablets, y le pedimos a tres expertos de nuestra editorial que nos digan qué les parecen como sistema de juegos.







iOS	ANDROID	WINDOWS 7
EL SISTEMA OPERATIVO "cerrado" es común a los dispositivos portátiles de Apple. Los dos iPad funcionan con iOS 4.3.3	**LA VERSIÓN 3.0 DE ANDROID,** apodada "Honeycomb", es la primera específica para tablets, pero muchas todavía funcionan con la versión 2.2.	**EL ENTORNO** de Microsoft es compatible con los tablets más potentes. Es el mismo S.O. que seguramente tenéis en vuestros ordenadores.
LOS MODELOS de Apple (iPad e iPad 2) son los únicos que cuentan con este formato. Se han vendido más de 2.600.000 de unidades del segundo.	**EL CATÁLOGO** de tablets y su rango de precios es muy variado. Marcas como Samsung, Sony o Motorola han apostado por el entorno de Google.	**NO ES TAN POPULAR** como los otros dos sistemas, pero cuenta con el apoyo de compañías como Acer, Asus o Hewlett-Packard.
EL NÚMERO DE APLICACIONES es apabullante. A principios de año se superaron las 600.000 apps específicas para iPad, y crecen exponencialmente.	**EL CRECIMIENTO** de este formato es imparable. Actualmente cuenta con más de 300.000 aplicaciones, y se espera que alcance a iPad.	**EL MERCADO DE APPS** es enorme, ya que los programas de PC que se ajusten a sus requisitos y no requieran teclado son compatibles.
PARA JUGAR es un dispositivo perfecto, aunque el precio puede resultar algo elevado. Ya hay más de 60.000 juegos disponibles en el Apple Store.	**EL CATÁLOGO DE JUEGOS** es más variado e incluye emuladores debido a que el control en Android Market es menos estricto.	**LA CALIDAD Y CANTIDAD** de juegos disponibles para Windows 7 es indiscutible, aunque no todos se adaptan al control ni a la potencia de las tablets.



La opinión de Nana Gómez

Directora de la revista iCreate

iOS no tiene usuarios, presume de fieles seguidores. Apple ha conseguido que, gracias a lo atractivo de su interfaz y la facilidad de su uso, aquellos que prueban su sistema operativo se enganchen. Y ha reforzado este comportamiento con el lanzamiento de productos como iPhone o iPad, que han difuminado los límites del entorno de los juegos. Gracias a su diseño ligero, gran pantalla, y una buena batería, el iPad se ha convertido en una herramienta perfecta para jugones. A cualquier hora, en cualquier lugar, y solo o en compañía puedes disfrutar jugando.

Sean cuales sean tus gustos, estarán cubiertos, pues son muchísimas las opciones, gratuitas y de pago. Aunque las más obvias son los de arcade, las aventuras o los de estrategia, clásicos como *Battlefield*, e incluso una versión de *Farmville*.



La opinión de Andres Purriños

Director de la revista Computer Hoy

Android es la plataforma que más ha crecido en el último año, y ese éxito está empezando a trasladarse a los tablets (que, hasta la versión 3.0, son más bien móviles XXL). Las propuestas actuales de Samsung, HTC o Motorola se diferencian en tamaño, procesador, etc. Esta diversidad es buena, pero complica el desarrollo de juegos: si se explotan las posibilidades de los tablets potentes, no será fluido en los más básicos.

A pesar de su bisoñez como plataforma, la oferta está creciendo tanto en cantidad como en calidad. Android ya forma parte de la estrategia de las principales compañías, así que no tendrás por qué jugar a *FIFA* si eres de *PES*: tienes los dos. Con algunas agradables sorpresas como versiones gratuitas (con publicidad) de juegos imprescindibles como *Angry Birds*.



La opinión de Iván Martín

Redactor Jefe de la revista Personal Computer & Internet

Microsoft ha llegado tarde al mundo de los tablets y, además, de una forma poco ortodoxa: han utilizado para ello una de las versiones de su sistema operativo para ordenadores personales, como es Windows 7. Por tanto, las necesidades de hardware mandan más que el software y, en realidad, lo que ahora se entiende como un tablet con Windows no es más que un netbook sin teclado (peso y rendimiento se resienten).

El catálogo de juegos es amplio, aunque basados en desarrollos de hace años, ya que los títulos actuales, debido al ajustado rendimiento de los tablets, no se pueden utilizar. Además, la experiencia no es la mejor posible, ya que están pensados para controlarse con teclado y ratón. Por suerte, todo esto parece que va a cambiar con la llegada de Windows 8 en un futuro.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Este mes hago una pausa en mi "desnudo fraccionado" para que me veáis disfrutando del E3, camuflado a lo Solid Snake. Pues así me tiré toda la feria...

Rol y ciencia ficción

@ ¡Hola Yen! Soy fan de vuestra revista desde hace tiempo y me gustaría hacerte unas preguntas:

Soy un gran fan de Fumito Ueda y me gustaría saber cuando saldrán *The Last Guardian* y la colección *Ico* y *Shadow of the Colossus*.

The Last Guardian tiene prevista su salida para 2012, puesto que Ueda quiere acabarlo bien y ha decidido retrasarlo. Y las ediciones HD de *ICO* y *Shadow of The Colossus*, que debían haber salido en abril, también se van a retrasar unos meses, aunque estos sí llegarán en septiembre.

Tenía pensado comprarme *The Elder Scrolls Skyrim*, ¿este juego tendrá modo online?

No, sólo los contenidos descargables que aparezcan.



THE LAST GUARDIAN, el esperado juego de los creadores de Ico y Shadow of The Coloussus, llegará finalmente en 2012, puesto que quieren pulir su calidad hasta que estén satisfechos al 100% con el resultado final. Toca esperar.

Vi la película de Origen y me encantó ¿Se sabe algo de si saldrá un videojuego? Si es así, ¿cuándo?. Gracias.

El director Chris Nolan, ha apuntado en alguna entrevista que le gustaría hacerlo, porque le interesa mucho el mundo de los videojuegos y las ideas de la película darían mucho juego, pero que tendría que contar con los medios necesarios. Así que si se hace, será en un futuro.

Dany Belenguer

¿Hay o habrá juegos en 3D para Xbox 360? ¡Gracias!

Sí hay, *Avatar*, *Crysis 2* y *Black Ops*. Supongo que seguirán saliendo algunos que sean multiplataforma (como *Capitán América* y *Linterna Verde*) porque Microsoft de momento no está mostrando ningún interés en hacerlo para sus propios juegos.

Hayden Sibaja

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué pasará ahora con Wii tras la llegada de Wii U?

Hola, gente de Hobby Consolas, con la llegada de la nueva sucesora de Wii se me ha abierto una duda en mi cabeza ¿Cuando llegue Wii U, que hará Nintendo con la Wii?

Entiendo tu preocupación. Pero, de momento, aún queda un año hasta que llegue la nueva máquina y Nintendo afirma que incluso entonces no abandonará a su actual consola. Mi sensación es que Wii seguirá algunos años, pero que su ritmo de lanzamientos -que tampoco estaba siendo muy alto- irá disminuyendo, sobre todo por parte del resto de las compañías, que se centrarán más en la nueva consola. No hay que olvidar que hay 70 millones de usuarios de Wii y seguro que siguen llegando juegos, pero nadie puede negar que este paso de Nintendo supone el principio del fin de Wii.

David Hombrado

Entusiasmado con las 3D

@ Hola Yen, quería preguntarte sobre los juegos en 3D en consolas de sobremesa:

Si un juego sale en 3D, ¿es obligatorio tener un TV 3D para jugarlo o puedo desactivar el efecto 3D para jugarlo en TV normal?

No es obligatorio jugarlo en 3D, puedes hacerlo en modo normal con una tele normal.

¿Necesitaré otros componentes para jugar en 3D aparte de la TV 3D y lentes como cables especiales o algo?

Necesitas un cable HDMI que, como mínimo sea versión 1.3.

El inolvidable Carmageddon

@ Buenasss. Tengo unas cuantas dudillas, a ver si me puedes echar una mano.



CRYSIS 2 es uno de los juegos que se pueden jugar en 3D tanto en PS3 como en 360. En está última solo tienen esa opción los juegos multiformato, porque Microsoft no parece interesada hasta el momento en el mundo 3D.



¿Qué diferencia hay en el mismo juego para Xbox y PS3 que no sea visual? ¿Hay alguna diferencia en jugabilidad u otro aspecto que afecte al desarrollo del juego?

No, salvo que alguna versión tenga algún contenido extra exclusivo o que sean compatibles con Kinect o PS Move.

Y me gustaría saber el titulo de un juego que le encantaba a mi mujer, a ver si tú puedes, se trataba de atropellar a la peña con un coche, destruías todo lo que podías con el coche, te marcaban retos como destruir 20 coches, atropellar gente y te daban puntos.... Me acuerdo que lo alquile para la Play I, la gorda, y he intentado encontrarlo pero a nadie le suena.

Hablas de *Carmageddon*, un juego que creó una polémica tremenda (salió en los telediarios y todo) en una época en la que los videojuegos estaba muy mal vistos. Desde luego será muy difícil que lo encuentres, pero te voy a dar una alegría: está previsto que salga *Carmageddon Reincarnation* en formato descargable para 2012.

Y por último. ¿Merece la pena comprar un volante de 50 euros o funcionará mejor con el mando normal?

A ver, tienes algún volante para PS3 y 360 por ese precio que no está nada mal, pero si quieres de verdad una experiencia de conducción realista, tendrás que gastarte un poco más (entre 100 y 150 euros como mínimo). En fin, depende de lo exigente que seas en este sentido.

Keroro Dororo

« HAY VOLANTES DIGNOS POR UNOS 50 EUROS PERO PARA UNA EXPERIENCIA REAL HAY QUE GASTARSE ALGO MÁS »

Rol japonés para Xbox 360

@ Hola Yen, ¿qué dice "er" tío? Bueno es la segunda vez que escribo, la primera ya me publicaste las dudas así que... por qué perder la costumbre ¿no? ¡Cuidado que tengo una Xbox 360!

¿Se aproxima algún RPG de calidad tipo *Blue Dragon*?

Si te refieres con un estilo japonés, lo que más se acerca es *Final Fantasy XIII-2*. El resto de RPG en desarrollo tienen un estilo más occidental, como *Kingdoms of Amalur, Skyrim, Mass Effect 3*...

¿Se sabe algo sobre un nuevo *Red Dead Redemption*?

No se sabe nada y todo apunta a que el próximo bombazo de Rockstar será un *GTA*. No dudo de que habrá una secuela de *Red Dead*, pero tardará en llegar.

¿Tienes noticias frescas del nuevo *Oblivion* y *GTA 5*?

Del segundo, nada, a pesar de las esperanzas que teníamos todos en este E3. De *Skyrim*, las sensaciones que nos hemos traído del E3 han sido inmejorables. Va a ser uno de los juegos del año.

¿Me puedes decir algo del próximo *Saints Row*? Muchas gracias por todo tío, cuídate. (por cierto a ver si me publicas este detallazo con mi parienta) Rocío mi niña que te amo.

Ya lo has oído Rocío.. esto va a parecer "Hay una carta para ti..." *Saints Row The Third* saldrá en noviembre y tendrá contenido exclusivo para PS3. El último trailer demuestra que no se van a cortar un pelo. Mucha (y cruda) acción e infinidad de opciones de personalización. Promete.

Oliver Ramirez (Benalmádena)

Juegos de PSX en PS3

@ Hola Yen, ¿qué tal va todo? Tengo 23 años y soy lector de la revista desde el número que salía *Crash Bandicoot* para Playstation, hace unos añitos ya.

El problema que tengo es que cuando juego a títulos de PSX en mi PS3 estos se ven muy pixelados, con los famosos "dientes de sierra" y la verdad es que desmotiva bastante, se veía mejor con la primera Play y una tele antigua, ahora tengo una LCD Samsung de 42' Full HD. He estado mirando en Internet



CARMAGEDDON REINCARNATION será la continuación del polémico juego de acción y conducción que salió a finales de los 90. Llegará en formato descargable para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.



La próxima generación

Gabriel Cardona Muñoz

Hola Yen, soy fan de la revista desde hace mucho tiempo. Quería dar mi opinión respecto a la próxima generación de consolas, cada vez son más los rumores de que en un par de años empiecen a salir la PS4 o XBOX 720, pero mi opinión es que tardarán bastantes años en salir. Es cierto que juegazos como *Red Dead Redemption* o el *COD Black Ops* parece que son difíciles de superar y por eso hay gente que se pregunta para cuándo la próxima generación, si nos basáramos solamente con esta suposición podríamos decir que en 2 años, pero tristemente hay una fuerte crisis en el mundo (que durará varios años todavía) y esto afecta a la industria de los videojuegos, porque al pasar a una mejora en la consola los precios de los juegos y sus costes (realizasteis un gran estudio en un número anterior) suben, y tal y como pasó en el cambio de PS2 a PS3 (o con otras marcas) los juegos incrementaron sus precios en unos 20 euros, y no creo que la gente hoy en día esté dispuesta a pagar tanto dinero.

Esta es mi opinión sobre la próxima generación, como conclusión me gustaría decir que hasta que no se supere la crisis en el mundo no veremos las "PS4 o XBOX 720".

Yen: No te falta razón, pero no tiene por qué haber un incremento en los precios. Veremos qué ocurre.



El ataque a PS Network

Mestizol3

Finales de Abril. Compro una PS3 con PS Move. Muy ilusionado, adquiero *RE5* y *MvC3*. Seguidamente, empiezo a jugar online, y agrego a mis primeros amigos. Decido comprar en la PS Store, en diversos foros uso como firma mi ID, etc.
Principios de Mayo. Leo por diversas webs que el grupo "Anonymous" se la juega a Sony. Días después, el online deja de funcionar.
En principio culpo a "Anonymous", pero resulta que el culpable no es mas que un hacker en solitario, que ha robado datos de todos los usuarios.
Finales de Abril. Tras un mes sin online, parece que la cosa va recuperándose, Sony promete juegos gratis, PS Plus durante un mes gratis...
A día de hoy. El sistema para cambiar las contraseñas no funciona, y solo un pequeño grupo de usuarios disfruta de juego online. Ni dos meses con mi PS3 y mi confianza en Sony ha decaído por completo. Sé que muchos usuarios enviarán correos con el mismo motivo. Por lo menos yo pensaré seriamente si, en próximas ocasiones, compraré productos de la propia Sony. Estoy muy disgustado.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Te entiendo perfectamente. Como viste el mes pasado en nuestro reportaje fue un tema muy grave y Sony fue la primera en lamentarlo. Quizá pudieron hacer una gestión mejor, pero está claro que Sony -y los usuarios- fuimos los más perjudicados. Ojalá se tomen medidas para evitar que algo así vuelva a suceder.

« SE HABLA DE UN POSIBLE SPIN OFF DE BAYONETTA CON EL PERSONAJE DE JEANNE COMO PROTAGONISTA »

buscando soluciones, he probado todo y cambiado resoluciones y nada, a ver si tú podrías ayudarme porque no hay manera. Gracias. Felicidades a todo el equipo por la revista, ya sé que todo el mundo lo dice pero es que es la verdad, es la mejor.

No tienes ningún problema, la cuestión es que la resolución de tu TV es mucho mayor y eso hace que los gráficos del juego se vean pixelados. Hay un filtro que puedes activar en PS3, que funciona mejor con unos juegos que con otros, pero tampoco esperes milagros.

Ernesto Pacheco (Tenerife)

Quiere juegos para PS Move

@ Hola Yen, hace mucho tiempo que compro la revista.

■ Quería preguntarte qué juego me recomiendas para Playstation Move, es que me acabo de comprar el pack del mando, la cámara y el CD con las demos de los juegos y me gustaría que me recomendaras uno o dos juegos.

Que sean juegos buenos por sí mismos y además compatibles con Move, *Killzone 3* y *Virtua Tennis 4*. Exclusivos de Move, *Time Crisis*. Y para el futuro, tendrás *NBA 2k12*, *Demon's Quest*, *Dust 514*, *Bioshock Infinite* y *Saints Row The Thrid*.

Francisco Castro

Para formar una banda

@ Hola querido Yen es la primera vez que te escribo soy de Santiago de Chile y poseo una Xbox 360. Te felicito por la revista y a pesar de estar lejos la sigo ya durante varios años y estas son mis dudas:

■ Tengo en mente comprarme la banda completa de *Rock Band* o *Guitar Hero*: ¿Cuál me compro que tenga buena compatibilidad con ambas sagas? (En especial la batería).

Si sobre todo te interesa la batería, no hay duda de que la de *Guitar Hero* es más apropiada, porque tiene cinco elementos en vez de cuatro. En el resto más o menos están parejos.

■ ¿Qué se sabe de una secuela de *Bayonetta* y *Bulletstorm*? Son dos juegos que me gustaron mucho.

En cuanto *Bayonetta*, su creador Hideki Kamiya desveló recientemente que están planteando hacer un spin-off con un personaje del juego, Jeanne, ambientado en el mismo universo. Y *Bulletstorm* acaba de salir y aún está recibiendo DLC's así que es pronto para saber si tendrá alguna secuela.

■ ¿*Metal Gear Solid Rising* será compatible solo con Kinect?

¿De dónde has sacado eso? Teniendo en cuenta que también sale para PS3 es imposible, otra cosa es que sea compatible con Kinect y Move.

Nicolas Felipe Deumacan

Un nuevo SW: Battlefront

@ Saludos Yen, me llamo Nacho y te escribo porque soy (al menos lo era) un gran fan de la saga *SW: Battlefront*... sí, esa gran olvidada.

■ La cosa es que me encantan las dos primeras entregas, pero después de un tiempo sin ver que no sacaban nada nuevo, aparecieron la PSP y la PS3 renovando mis esperanzas. Siguió pasando el tiempo y sólo salieron dos versiones más en PSP. He mirado en un montón de foros donde especulan sobre rumores sin contrastar que alguien ha dicho "tal" o alguna compañía está diseñando... y la verdad es que me he cansado. Me sé más o menos como ha sido la historia del *SW: Battlefront* (que la licencia ha ido pasando de compañía en compañía debido a quiebras o mediante venta de ésta) y me gustaría saber, de verdad, si va a haber alguna entrega en alguna consola de sobremesa, cuándo, quién posee la saga actualmente... o si me he informado mal en algún apartado.

Las noticias no son muy esperanzadoras, porque la última fue el cierre de Pandemic Studios, sus responsables. Pero yo no perdería la esperanza. Teniendo en cuenta que PSP fue el formato en el que mejor funcionó, no descartaría que el juego volviera en PS Vita. Por soñar que no quede...

Ignacio Kaibel



DUST 514 es un juego exclusivo de PS3 que será compatible con Move. Se trata de un shooter que se desarrolla en un mundo persistente, en el que además podrán unirse los jugadores de la consola y de la versión de PC.

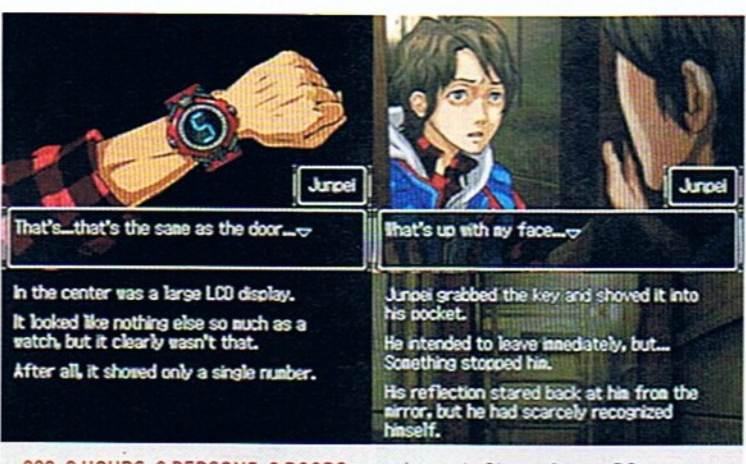
Black Ops en versión Wii

@Hola, soy un fan de la revista, es la primera vez que te escribo y tengo una duda:

En el *CoD Black Ops* de Wii faltan cosas que están en el de la PS3 por ejemplo los accesorios como el lanzallamas, rachas de bajas como los cohetes valkirya y el modo cine, ¿harán alguna actualización o algo parecido para poner todo lo que falta?

Tienes razón, y también hay niveles recortados. Ten en cuenta que la capacidad de Wii es menor que la de PS3 y no se puede incluir todo. No esperes que llegue.

Luis Zafra



999: 9 HOURS, 9 PERSONS, 9 DOORS es un juego de Chunsoft para DS en la línea de *Hotel Dusk* o *Ace Attorney*, que mezcla puzles y aventura conversacional. Por desgracia no tiene prevista su salida en España.

« LOS PRÓXIMOS PROYECTOS DE ROCKSTAR SERÁN MAX PAYNE 3, AGENT Y ESPEREMOS QUE EL NUEVO GTA »

Los proyectos de Rockstar

@Hola Yen, soy poseedor de una X360, PSP, NDS y Wii y me encanta vuestra revista, os felicito por ella y soy seguidor de ella desde el número 103 (unos cuantos). Bueno, ahí van mis preguntas. Aunque es la primera vez que escribo espero que me contestes:

¿Cuáles son los 10 mejores sandbox para Xbox 360?

¿10? Te vas a apañar con cinco: *GTA IV, Red Dead Redemption, Just Cause 2, Crackdown 2* y *Prototype*.

¿Hay algún volante para Xbox 360 que no valga más de 70?

En Game tienes uno de Madcatz por 57 euros.

¿Se sabe algo de *Assassins Creed III*?

Nada.

¿En qué proyectos trabaja ahora Rockstar (felicidades para ellos por *LA Noire*)?

Pues que se sepa, *Max Payne 3* y *Agent*, un juego que se anunció hace tiempo exclusivo para PS3. Y que no se sepa... pues el próximo *GTA*, desde luego.

¿Tú cuál comprarías por gráficos y control, *Battlefield 3* o *Modern Warfare 3*?

Je je, esa es ahora mismo la pregunta del millón... la demostración técnica de *Battlefield 3* nos ha dejado a todos boquiabiertos. Desde luego parece por encima de *Modern Warfare 3*... pero funcionaba en un súper PC, mientras que *Call Of Duty* se ha visto en consola.

En mis planes está comprarme la PS3. ¿Qué pack, con qué juego y qué memoria me recomiendas que no supere los 320?

...Euros, supongo. Mira, ya que te pones, ráscate el bolsillo un poco más y te compras la de 320 GB con *L.A. Noire* por 350 euros. Otra opción es comprar la de 160 GB por 300 y el *Red Dead Redemption* (si no lo tienes) por 30...

Chuchi Guay



EL VOLANTE MICROCON WHEEL es la opción más asequible disfrutar de un volante en 360. Su precio es de 57 euros. Incluye vibración, rotación de 270 grados y cambio de marchas.

Aventuras gráficas

@Muy buenas Yen, tras la reciente aparición de juegos al estilo *Phoenix Wright, Ghost Trick, Hotel Dusk, Last Window*... me gustaría hacerte una serie de preguntas:

¿Se espera algún tipo de continuación de alguno de los anteriores?

Sí, en desarrollo están *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth 2* y *Profesor Layton vs Ace Attorney* aunque ninguno tiene confirmada su salida en Europa.

¿Saldrá algún juego del mismo estilo de estas compañías (de Capcom por ejemplo)?, y en ese caso, ¿cuándo saldrán?

Está *999: 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors*, de Chunsoft que va en la misma línea, pero tampoco es seguro que sea lanzado en nuestro país.

Miguel Alonso Gómez

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Todo el mundo esta intentando averiguar quien es realmente Yen. No niego que yo no lo haya intentando también, espero que lo publiquéis y la gente opine también y saber si esto fuera cierto, el otro día estuve leyendo un articulo en el periódico de la mafia japonesa, los yakuzas, las triadas, etc... decían que al 41% de los dueños de las grandes empresas habían sufrido amenazas por este tipo de clanes y que pagaban su paz con dinero, yenes en su caso que es la moneda de allí, cuando leí yenes, me vino el nombre de yen a la cabeza y teniendo su lógica de que la mejor videoconsola actualmente PS3 es japonesa y casualidad del nombre yen, he llegado a la conclusión de que Yen es la abreviatura de yenes como algunos ya pensaban y que la persona que se hace pasar por Yen sea simplemente un buen redactor de la revista, espero tener alguna información de si es correcta esta afirmación o no y muchas gracias, espero que sea publicado y si es posible una camiseta que creo que me la merezco y desde que me compré mi primera revista la estoy deseando tener y mas ahora que la habéis mejorado.



Yen: Sin palabras me has dejado colega. Mira que escribís cosas raras, pero esta se lleva la palma.

@Corre un rumor de que en *Call of Duty Modern Warfare 3*, hay un extra en el que podrás manejar a uno de los soldados que acabó con Bin Laden, ¿eso es posible?

Yen: A menos el Gobierno desvele su nombre, no.

Lo viejo y lo nuevo

Tecnologías muy distintas convivían en estos años. PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast dejaban de ser "lo más" para ir cediendo terreno a PS2 y a las futuras Xbox y GameCube. Mientras, nosotros probábamos nuevos formatos.



Nº 100 Enero 2000
Por una bonita casualidad celebramos el número 100 el primer mes del año 2000. Dimos un poster con nuestra historia.

La rueda del cambio generacional volvía a girar y las antiguas reinas del baile veían llegar nuevas superconsolas frente a cuyo poder técnico no podían nada. Con PS2 estallaba la etapa de los 128 bits. Dreamcast la había abierto, pero abandonó por el cambio de estrategia de Sega (el anuncio de que dejaba de fabricar consolas fue un mazazo). Así, PS2 tomaba posiciones mientras unas amenazantes GameCube y Xbox (¡Microsoft haciendo consolas!) preparaban su desembarco.

→**LO MISMO OCURRÍA EN HOBBY,** donde tuvimos que redoblar esfuerzos para abarcar tantos formatos distintos (PlayStation y Nintendo 64 dieron algunos de sus mejores juegos en esta recta final de su trayectoria). Los reportajes acerca de las nuevas prestaciones de las "consolas del futuro" fueron muy numerosos: ¡DVD! ¡cámaras que reconocen el movimiento! ¡juego online! Con la ingente cantidad de papel de la revista no bastaba. Por eso lanzamos muchos videos recopilatorios de juegos, pues en esta época hacía falta ver las imágenes en movimiento para hacerles justicia. También hicimos nuestros pinitos en Internet. ¡Ah! En esta época llegó Dani Quesada. Ya estaba toda la familia.



Nº 109 Octubre 2000
¡La primera portada de *Final Fantasy*! Otro hito: cuatro consolas nuevas (GameCube, Xbox, GBA y PS One) reveladas en una sola revista.



Nº 112 Enero 2001
Commandos 2 fue el primer juego español en protagonizar nuestra portada. Gonzo Suárez era el nuevo "gurú" patrio.



Nº 123 Diciembre 2001
Nada menos que 232 páginas (más un suplemento de 44) tenía este número. Todo un récord... aunque ya lo superaríamos, ya...



QUÉ PASÓ EN EL MUNDO



1 de enero: el efecto 2000 no se cumple. Los PCs, a salvo.

13 de febrero: último cómic de Carlitos y Snoopy, por la muerte de Schultz, su autor.





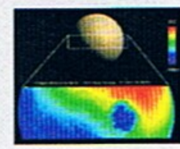
14 de abril: Demanda a Napster por violar derechos de autor. La legitimidad de los programas P2P, en entredicho.



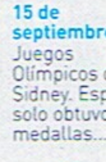
23 de abril: comienza a emitirse Gran Hermano.

4 de mayo: el virus "I Love You" se libera en Internet. 50 millones de ordenadores son infectados.





21 de junio: la NASA encuentra restos de agua helada en Marte. ¿Hubo vida en ese planeta?



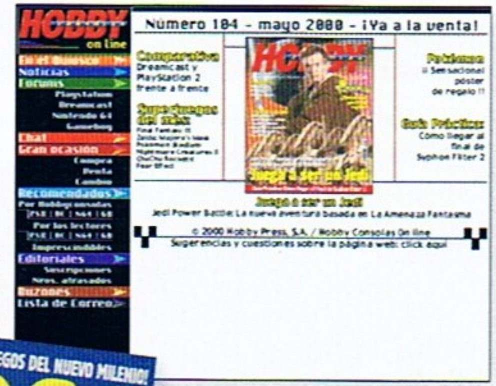
15 de septiembre: Juegos Olímpicos de Sidney. España solo obtuvo medallas...



Nº 105 Junio 2000

Un coqueteo con Internet

ale, no era Hobbynews, pero en el año 2000 ya teníamos nuestra pequeña web, en la que se podía echar un vistazo al último número de la revista o entrar en chats y foros especializados. En cuestión de maquetación hemos mejorado un poco....





Nº 108 y Nº 111 Septiembre y diciembre de 2000

Un vídeo para unirlos a todos

Ya habíamos incluido muchos VHS promocionales con la revista, pero estos fueron históricos. Por primera vez se recopilaban imágenes de consolas diferentes en un único cassette. Hasta 2005 no existiría Youtube, así que ver tantos juegos en movimiento era algo excepcional.



Nº 114 Marzo 2001

Nuestra nota más alta

El mes pasado ya vimos nuestro primer 100 en gráficos, pero ahora toca ver la nota más alta en conjunto, incluyendo parciales. *Final Fantasy IX* tuvo unas notas de 100, 93, 99 y 99, con una valoración final de 99. En fin, no es el 100 definitivo que aún esperáis, pero es lo más cercano a él que ha tenido nuestra revista.

Nº 115 Abril 2001

El lado coleccionista

. Cada vez era más fácil (y goloso) obtener merchandising relacionado con el mundo de los videojuegos, así que estrenamos la sección Escaparate para abarcarlo. Con el tiempo también daríamos cancha a las películas y los cómics, pero por aquel entonces íbamos mucho al grano...







EL TESTIMONIO

Historias de la abuela

Por Sonia Herranz
Directora de PlayManía
Redactora de Hobby Consolas de 1992 a 1999



→**A mi padre le encantaban los videojuegos** y un día apareció por casa con una máquina que tenía un fastuoso juego de tenis con dos palotes... Gracias a esa pasión suya sólo me costó sacar unas notazas para conseguir mi Spectrum de segunda mano... Años después seguía jugando, pero con la NES que compartía con mi novio. Fue él el que un día apareció con Hobby Consolas. La verdad, a mí aquel Bart Simpson no me decía nada, pero me encantó ver recogiditos y explicaditos los juegos para mi NES. Meses después apareció en la revista un anuncio buscando redactores. Él insistió en que llamara. Yo me resistí. Vale que estudiaba periodismo, pero es que la gente de la revista sabía mucho...

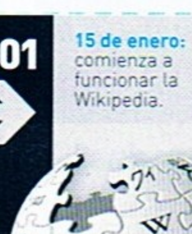
→**Llamé y fui a hacer una entrevista.** Me recibió Juan Carlos, me sentó frente a un PC y me dijo "escribe del juego que quieras..." Cómo me sudaban las manos... Escribí de *Battle of Olympus*, ¿os suena? Allí había más gente igual que yo, volcando ilusiones en teclados amarillentos en una redacción llena de cajas porque acaban de mudarse (años más tarde, muchas cajas seguían en el mismo sitio). Cuando acabé, Juan Carlos me invitó a una Coca Cola antes del fatídico "ya te llamaremos"... Y llamaron. Una entrevista. Allá que me fui, más nerviosa que la otra vez. Me esperaba Amalio. Si os soy sincera, no recuerdo ni una palabra de lo que hablamos. Nada. Cero... El 2 de septiembre del 92 me incorporé a Hobby. Allí había un montón de gente que sabía muchísimo. Por cierto, era la única chica de aquel circo de jugones y no sé quién estaba más acobardado, si ellos o yo. Si os contara...

→**En los primeros tres meses** aprendí más cosas que en los 3 años que llevaba de carrera. Aprendí la importancia del tiempo, de la honestidad y de pensar en el lector. Y aprendí de los mejores. De los que más sabían de juegos y de hacer revistas. Compartí noches sin dormir con grandes compañeros. Recuerdo la camaradería, el hoy por ti mañana por mí y la pasión, la ilusión... Y las bromas, no todas graciosas. Con la ilusión y el desparpajo de los ventipocos se hacen muchas cosas, a veces sin mirar las consecuencias. Pero en lo bueno y lo malo, el descaro de aquellas primeros años era irresistible...

→**Mentiría si os dijera que no me hizo ilusión embarcarme en PlayManía,** pero también me dio pena dejar Hobby Consolas. En paralelo con ella viví momentos clave de la historia de los videojuegos y trabajando para ella había conocido a los grandes del sector... Para mí ha sido un orgullo trabajar en la revista que fue, es y será el referente de los videojuegos en nuestro país. Una revista que es mejor cada año que pasa y que mantiene su frescura aunque sea más seria y profesional que 20 años atrás. Un honor haber trabajado con todos los que han pasado por Hobby, muchos de los cuales son ahora casi tan importantes como la propia revista. Pero sólo casi...

01

15 de enero: comienza a funcionar la Wikipedia.





1 de abril: en Holanda, primeros matrimonios gay de la historia.

11 de septiembre: 2600 personas mueren en los atentados terroristas de las Torres Gemelas.



23 de octubre: se pone a la venta el primer modelo de iPod, de 5 gigas.





3 de diciembre: primera demostración pública del medio de transporte Segway.

13 de diciembre: primera edición de Operación Triunfo. David Bisbal comienza a dar patadas al aire.



19 de diciembre: se estrena en España El Señor de los Anillos.





LAS CONSOLAS

El reinado de "la Play 2"

La "trilogía de la nueva generación" se completó con GameCube y Xbox (hablaremos de ellas el mes que viene) pero la triunfadora indiscutible de esta etapa fue PS2. Eso sí, Nintendo seguía imbatible en el terreno portátil...



Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **2001**
Precio **21.495 pesetas**

Game Boy Advance La portátil de Nintendo volvió a renovarse, pero esta vez del todo. Sus "tripas" eran algo así como las de una Super Nintendo retocada y comprimida. Además, las sucesivas revisiones (el modelo SP fue el más exitoso) y ediciones especiales la hicieron muy popular.



Compañía **Sony** Lanzamiento **2000**
Precio de salida **74.900 pesetas**

PlayStation 2 Se lanzó a un precio prohibitivo y con dudas sobre la facilidad para programar para ella, pero en el final de su vida no hay duda de que ha sido una de las consolas más importantes de la Historia. 150 millones de consolas vendidas, un catálogo que supera en mucho los 2000 juegos y sus variadas prestaciones (fue la primera en reproducir pelis en DVD y apostó mucho por el online) la pusieron a la cabeza del sector jugón durante casi una década.

LOS JUEGOS

Aptos para todos los públicos

Si algo caracterizó el catálogo de PlayStation 2 fue la expansión, tanto en cantidad y calidad, como en ámbito de mercado (¿para cuántos de vosotros fue vuestra primera consola?). Y mientras, GBA se hacía un hueco en nuestros corazones.





Un espacio para el "casual"
Poco a poco, los videojuegos se iban alejando de esa imagen de "exclusivamente para hardcores". Los juegos de fútbol llevaban un tiempo abriendo esa brecha. Los piques entre *Pro Evolution Soccer* y *FIFA* eran una costumbre anual. En 2003, Eyetoy nos hizo jugar sin mandos; en 2004, Singstar desató la locura por el karaoke; y en 2006 *Guitar Hero* nos volvió rockeros "de plasticurri".



Mejorando lo presente
PlayStation había asombrado con sus nuevas sagas, pero algunas llegaron al clímax con las entregas para PS2. *Gran Turismo*, *Metal Gear* o *Final Fantasy* marcaron el camino a seguir. Quizá la más beneficiada fuera *Grand Theft Auto*, en especial con su inolvidable *San Andreas*.





Sagas next-gen
PS2 creó y perfeccionó franquicias que hoy día son verdaderos iconos. *Jak and Daxter* sorprendió en 2001, pero más lo hizo su secuela *Jak II*, un enorme y original sandbox. Los 2 primeros *God of War* supusieron un salto tremendo en factura técnica y otros títulos como *Ico* y *Shadow of the Colossus* fueron hitos por su enorme originalidad.

Aventuras "advanzadas"
Salvo contadas excepciones, las portátiles estaban pensadas para juegos más sencillitos, pero con Game Boy Advance disfrutamos de títulos que cinco años atrás nos habrían flipado en una consola de sobremesa. *Metroid Fusion*, *Zelda: The Minish Cap* o la nueva saga *Golden Sun* eran una lección de jugabilidad, historia y técnica.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE



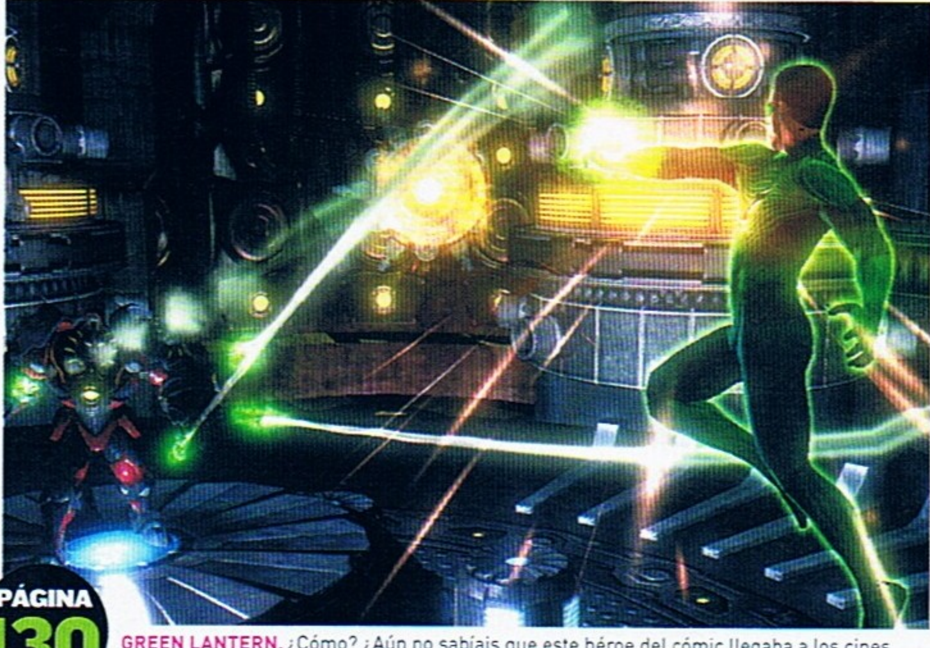
PÁGINA 126

DEAD ISLAND. Tened cuidado con vuestro destino de vacaciones veraniegas. ¡Una isla paradisíaca puede convertirse en un infierno lleno de fiambres!

PÁGINA 129

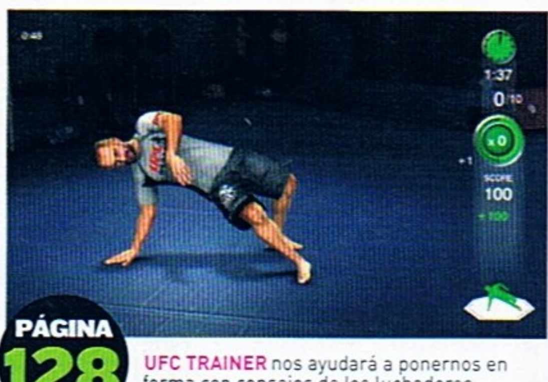
CAPTAIN AMERICA

Después de tratarse con un suero especial, Steve Rogers se ha convertido en un supersoldado. Además de fuerza y agilidad sobrehumanas, puede lanzar su escudo y protagonizar, al mismo tiempo, una de las pelis del verano y este juego.



PÁGINA 130

GREEN LANTERN. ¿Cómo? ¿Aún no sabíais que este héroe del cómic llegaba a los cines y a nuestras consolas? Eso es porque seguro que habéis estado en otro planeta...



PÁGINA 128

UFC TRAINER nos ayudará a ponernos en forma con consejos de los luchadores.

EN ESTE NÚMERO...

Arranca el verano con juegos para ponerse en forma, éxitos de la gran pantalla... y un resort capaz de convertir nuestras vacaciones en una pesadilla.

PlayStation 3

Captain America 129
Dead Island 126
Green Lantern......................... 130
UFC Trainer............................ 128

Xbox 360

Captain America 129
Dead Island 126
Green Lantern......................... 130
UFC Trainer............................ 128

Wii

UFC Trainer............................ 128

Julio · Deep Silver · Shoot´em up

DEAD ISLAND

Cuando decimos que la playa está llena de zombis, no nos referimos a un montón de guiris quemados por el sol. Esta vez nos enfrentamos a muertos vivientes "de los de verdad".

CUATRO TURISTAS VAN A QUEDARSE ATRAPADOS EN UN RESORT turístico de una isla del Pacífico. Esta plan no pintaría tan mal si los demás inquilinos no se hubieran transformado en zombis y sembrasen el caos por toda la zona. Por eso, el único modo de salvar el pellejo será que nos arriesguemos (en solitario o en el modo online para cuatro jugadores) a cumplir diferentes misiones hasta que llegue un grupo de rescate.

Podremos movernos libremente por la isla en primera persona y aprovechar todo lo que tengamos a mano para hacer frente a los muertos vivientes: desde un simple bate de béisbol a un arma automática, pasando por un todoterreno con que "apisonar" a los infectados. Estas armas estarán, en su mayoría, enfocadas al combate cuerpo a cuerpo, y tendrán una resistencia limitada. Para compensarlo, repartidos por el escenario encontraremos bancos de trabajo donde podremos modificar los objetos. ¿Acaso no es más efectivo nuestro bate si tiene clavos en el extremo?.

La ambientación de *Dead Island* será salvaje. Desde las cálidas playas a la capital, mucho más oscura, todo estará repleto de detalles gore y personajes secundarios que nos ayudarán a pasar unas vacaciones "de miedo". HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Nos encanta la libertad de juego y la crudeza del combate, aunque aún no hemos probado el plato fuerte, el multijugador.

LAS CLAVES





1 LOS ESCENARIOS serán completamente abiertos, y tendrán una ambientación tropical cargada de detalles gore.



2 LOS CUATRO PERSONAJES tendrán las mismas habilidades, y podrán unir sus fuerzas en el online.



3 HABRÁ ZOMBIS para todos los gustos: torpes, rápidos, explosivos e incluso blindados. Nunca se acaban.



LA LUCHA CUERPO A CUERPO, con los puños o con armas, ocupará un papel destacado en el juego.

¡OJO AL DATO!



Terror nuclear...
SON LOS CREADORES DE *S.T.A.L.K.E.R.* PARA PC
Deep Silver realizó este "shooter" en primera persona ambientado durante un segundo accidente nuclear en Chernobyl. El tono siniestro se mantiene, aunque cambian los muertos vivientes por mutantes. Salió en PC a mediados de 2007.

PODREMOS CUMPLIR DECENAS DE MISIONES EN UN ENTORNO ABIERTO PLAGADO DE ZOMBIS



EL MODO ONLINE para cuatro jugadores en modo cooperativo será mucho más divertido.

XIAN MEI es la recepcionista del hotel Palms Resort, uno de nuestros 4 protagonistas.

LAS CLAVES



1 **LA DETECCIÓN DE MOVIMIENTOS** nos indicará si hacemos los ejercicios de forma correcta, las repeticiones, las calorías quemadas...



2 **LOS ENTRENADORES** nos enseñarán movimientos inspirados en MMA, y tendremos que retar a algunos luchadores.

Julio **THQ** **Entrenamiento personal**

UFC TRAINER

SE PUEDE TENER UN CUERPO DE LUCHADOR sin necesidad de llenarlo de lesiones y moratones. Los contendientes de UFC (el torneo de lucha extrema más popular del mundo) lo consiguen gracias a sus entrenadores personales, los mismos que van a guiarnos en este programa de fitness para nuestra consola.

Gracias a los distintos detectores de movimientos (Wii, PSMove y Kinect), podremos sumergirnos en una rutina de más de 70 ejercicios, basados en movimientos de artes marciales como Brazilian Jiu Jiutsu, Muay Thai o Full Contact. Una vez que nos calcemos los guantes, tendremos que golpear, saltar o hacer flexiones al ritmo que marca la consola, que vigilará la corrección de los movimientos con la ayuda de periféricos como la tabla Wii Balance Board o unas cintas elásticas que servirán para sujetar los mandos a nuestro cuerpo.

NOSOTROS PODREMOS SELECCIONAR UN OBJETIVO (unos abdominales marcados tipo "six pack", o unos brazos como los del campeón Brock Lesnar) y seguir los ejercicios durante 30 o 60 días. El juego se encargará de ponernos diferentes retos (personalizados en famosos luchadores de la disciplina) y monitorizar nuestros progresos. Así, estaremos motivados mientras nos ponemos en forma y repetimos movimientos de combate. Eso sí, aunque no recibamos los golpes, os garantizamos que vamos a sudar la gota gorda mientras los aprendemos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Es la versión más "salvaje" de otras rutinas de ejercicio que han demostrado su éxito, como *Wii Fit Plus* o *Zumba Fitness*.

LAS CLAVES



1 **EL PROTAGONISTA** lucirá el mismo aspecto que en la película, aunque la historia sea diferente. Tendrá todos los poderes de los comics.



2 **LAS ACROBACIAS** se realizarán presionando un botón con el ritmo adecuado. Los movimientos serán espectaculares.

15 de julio · Sega · Acción

CAPTAIN AMERICA SUPER SOLDIER

ANTES DE CONVERTIRSE EN LÍDER DE LOS VENGADORES, el "capi" era el orgullo de las tropas americanas que lucharon contra los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. La historia de cómo Steve Rogers se convirtió en supersoldado (gracias a un suero experimental del gobierno) es demasiado larga para la próxima película. Sin embargo, encajará perfectamente en una aventura de acción (con guión de Christos Gage, autor de comics como Civil War: Casualties of War) en la que nos enfrentaremos a los grandes villanos de los tebeos, como Cráneo Rojo, Madame Hydra o Iron Cross.

→ EL ESCUDO Y LAS HABILIDADES ACROBÁTICAS del Capitán nos servirán para infiltrarnos en el castillo de Hydra y darle su merecido a la élite del ejército alemán. El sistema de combate estará basado en el ritmo (para evitar los ataques enemigos y contraatacar con los puños) mientras utilizamos el escudo para devolver los disparos. Pero lo más innovador será el modo de movernos por el escenario. En lugar de realizar saltos, volteretas y balanceos con un control complicado, todos los movimientos se ejecutarán con un solo botón, que tendremos que presionar en el momento justo. Si el "timing" es perfecto, llenaremos una barra de focus, que nos servirá para ejecutar movimientos especiales a cámara lenta. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Un buen juego para descargar adrenalina mientras conocemos todos los detalles del personaje que no estarán en la película.

Julio | Warner Bros | Acción

GREEN LANTERN
THE RISE OF MANHUNTERS





1 LOS PODERES del anillo, como lanzar rayos o generar objetos de luz, multiplicarán nuestras opciones en el combate.



2 LOS NIVELES DE VUELO en el espacio y el modo multijugador local añadirán variedad a un desarrollo que estará cargado de acción.

EL ARMA MÁS PODEROSA DEL UNIVERSO es un anillo (nada que ver con Frodo, ni con la boda del príncipe William, tranquilos). Al menos, eso vamos a descubrir dentro de un mes, con la llegada simultánea de *Green Lantern* a los cines y a nuestras consolas. En el juego interpretaremos a uno de los héroes más populares de DC, el piloto Hal Jordan; el primer humano que pasará a formar parte de los Green Lantern Corps (un grupo que defiende la paz en la galaxia). Gracias al Anillo de Poder podremos lanzar rayos o generar objetos como una ametralladora, unos puños gigantes o un escudo, que nos ayudarán a acabar con un ejército de máquinas extraterrestres, los Manhunters.

→ EL DESARROLLO ALTERNARÁ NIVELES DE VUELO por el espacio con interminables combates en las instalaciones del planeta Oa. Y en cualquier momento nos permitirá contar en la misma consola con la ayuda de un segundo jugador, que tomará el papel del alienígena Sinestro. El actor Ryan Reynolds, protagonista del film, prestará su aspecto y su voz al juego, aunque el argumento será diferente respecto a lo que veremos en la pantalla grande.

Green Lantern será el primer juego que ofrezca 3D estereoscópicas (para quienes tengan un televisor compatible) y anaglíficas, con gafas bicolor, para los demás. Toda una superproducción, a la altura de uno de los estrenos más esperados de este verano. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los poderes del anillo se van a reflejar tal y como aparecen en la película. El multijugador promete ser muy divertido.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

DVD

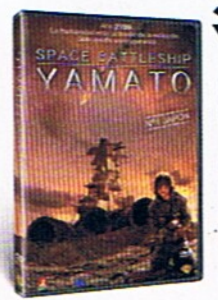


Torrente 4

- Género Comedia
- Protagonistas Santiago Segura, Kiko Rivera, Cañita Brava...
- Director Santiago Segura
- Precio 18,50 €
- También en Blu Ray 19,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆

ARGUMENTO: Atenazado por la crisis, Torrente acepta un peligroso encargo, pero acaba en la cárcel. Su obsesión es escaparse y limpiar su nombre.
EXTRAS DVD: Tráiler, videoclip Bisbal, Audiodescripción. ✶



Space Battleship Yamato

- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Takuya Kimura, Meisa Kuroki, Naoto Ogata...
- Director Takashi Yamazaki
- Precio 18,50 €
- No disponible en Blu Ray

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: En el año 2199, la Tierra está asolada por la radiación tras el ataque de unos alienígenas, los Gamilas. A la raza humana apenas le queda un año de vida cuando una cápsula enviada desde el planeta Iskandar anuncia que existe un artefacto capaz de eliminar la radiación, así que las Fuerzas de Defensa Terrestres reconstruyen el acorazado Yamato para realizar el increíble viaje de 150.000 años luz hasta el lejano destino.
EXTRAS DVD: No incluye. ✶



Misfits 1ª Temporada

- Género Fantástica
- Protagonistas Robert Sheehan, Iwan Rheon, Lauren Socha...
- Director Varios
- Precio 29,95 €
- También en Blu Ray 30,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Cinco adolescentes conflictivos son sorprendidos por una inesperada tormenta eléctrica durante sus servicios a la comunidad. De repente, cada uno adquiere un poder diferente que no ha escogido y que ni siquiera quería. Aprender a controlarlo será la clave para proteger a la ciudad del mal que la amenaza. Mientras, deberán enfrentarse a las típicas preocupaciones de todos los chicos de su edad.
EXTRAS DVD: No incluye. ✶

MÚSICA

Crysis 2

Electronic Arts y Crytek trabajaron de la mano con el reputado compositor Hans Zimmer, creador de la música de películas como Origen o El Caballero Oscuro, para recrear la intensidad y el dramatismo de *Crysis 2*. La banda sonora ya está disponible en iTunes.



- Compañía EA
- Precio 3,99 €



LIBROS

La ciencia de los superhéroes

A través de un repaso a más de 60 persona
periodista especializado en divulgación cie
Juan Scaliter muestra como lo que hace a
años era pura ciencia ficción hoy no lo es t

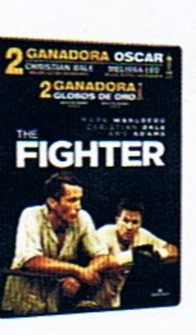
- Editorial Ma Non Troppo
- Precio 18



ESTRENOS

DVD





The Fighter

- Género Drama
- Protagonistas Mark Wahlberg, Christian Bale, Melissa Leo...
- Director David O. Russell
- Precio DVD 17 €
- También en Blu Ray 21,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆

ARGUMENTO: Inspirada en una historia real, esta película narra el regreso de un héroe del boxeo poco común: Micky Ward, "El irlandés", y de su hermanastro. Ambos tuvieron que enfrentarse como contrincantes antes de unirse como hermanos en una dura pelea para ganar un importante campeonato y fortalecer sus lazos familiares.
EXTRAS DVD: Otros títulos. ✶



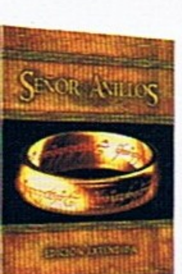
La trampa del mal

- Género Terror
- Protagonistas Chris Messina, Logan Marshall-Green...
- Director John Erick Dowdle
- Precio DVD 19,95 €
- También en Blu Ray 29,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Cinco personas aparentemente normales se quedan atrapadas en el ascensor de un rascacielos. Cada uno tiene un secreto oculto, un pasado oscuro. Todo parece ir bien hasta que se apagan las luces... y comienzan los gritos. Sin posibilidad de escapar, descubren la terrorífica verdad: uno de ellos es el diablo.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, El encuentro con el diablo, La historia, Las crónicas de Night... ✶



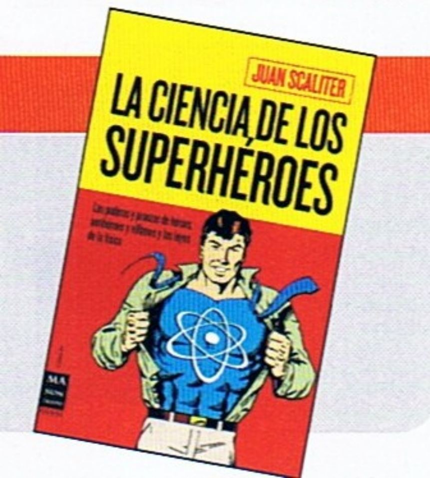
El Señor de los Anillos

- Género Fantástica
- Protagonistas Elijah Wood, I. McKellen, V. Mortensen...
- Director Peter Jackson
- Precio Blu Ray 89,95 € (Edición extendida)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Los 15 discos de esta nueva edición extendida de la trilogía de El Señor de los Anillos cuentan con más de 26 horas de contenido adicional, incluyendo los documentales de detrás de las cámaras creados por Costa Botes.
EXTRAS DVD: JRR Tolkien: creador de la Tierra Media, Comentarios del director y del reparto, Diseñando la Tierra Media, Mapas interactivos, Weta Digital, Los sonidos de la Tierra Media, Escenas de riesgo, El montaje... ✶

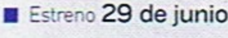


CINE

Transformers: El lado oscuro de la luna

En esta tercera entrega de la saga, los Autobots y los Decepticons se involucran en una peligrosa carrera espacial entre los Estados Unidos y Rusia. Una vez más, el humano Sam Witwicky debe intervenir.




- Productora Paramount
- Estreno 29 de junio

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones



LAS VERDADERAS 3D DE KASUMI

Las luchadoras de *Dead or Alive* lucen más atractivas que nunca en su nuevo juego para 3DS, pero si eso no es suficiente para vosotros, seguro que el increíble nivel de detalle que muestra esta figura os deja más que satisfechos.

Más información en: www.strikesp.com
Precio: 109,90 €



UNA CAMISETA CON MUCHA HISTORIA

Y no solo porque la trama de *La Abadía del Crimen* se basara en El Nombre de la Rosa, sino porque este juego de Opera Soft para Spectrum está considerado como todo un clásico de los videojuegos "made in Spain".

Más información en: www.fanisetas.com
Precio: 19,95 €



EDICIÓN ESPECIAL SOLO PARA HÉROES

Si estáis pensando en compraros *inFamous 2*, quizá os interese rascaros el bolsillo para tener la Edición Hero, que además del juego incluye una bolsa y una figura de Cole, el protagonista, además de la banda sonora, un cómic y distintos poderes para usar en el juego.

Más información en: www.game.es
Precio: 124,95 €



EL DUKE TAMBIÉN ES ESPECIAL

Sobre todo si os compráis la edición Pelotas de Acero de su nuevo juego, Duke Nukem Forever. Incluye un busto del protagonista, un libro de 100 páginas con la historia y el arte, postales, una pegatina, un mini cómic, una baraja, unos dados, fichas de póquer y un póster.

Más información en: www.game.es
Precio: 81 €



¿TENÉIS FUERZA PARA DESPERTAROS?

Más os vale, porque será Darth Vader quien os diga que ya es la hora de levantarse con este despertador digital inspirado en *Lego Star Wars*. Hay otra versión con la imagen de un soldado de la tropa de asalto.

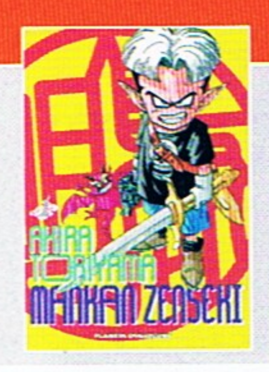
Más información en: www.ziclotech.com
Precio: 39,95 €

MANGA Y CÓMIC

Mankan Zenseki

Este volumen es una recopilación de las historias cortas, repletas de humor surrealista y personajes imposibles, que Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, realizó al inicio de su carrera.

Publicado por: Planeta De Agostini
Precio: 11,95 €



Neonomicon

El aclamado Alan Moore nos presenta un relato de horror psicológico protagonizado por Aldo Sax, un agente del FBI que se enfrenta al caso más confuso de su carrera.

Publicado por: Panini
Precio: 18 €



EL MES QUE VIENE

Wii U: examen en profundidad

Superada la vorágine del E3, hacemos un análisis más a fondo de la consola de Nintendo, os contamos sus posibilidades en detalle y ampliamos nuestras impresiones.

→ Y ADEMÁS, NO TE PIERDAS...



Primeras partidas con **CALL OF JUAREZ: THE CARTEL**



FEAR 3: analizamos el juego de disparos más terrorífico.



Nuevos datos e imágenes de **SONIC GENERATIONS.**

TA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32



Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 08/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain





Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

